PC GAMER TÜRKİYE

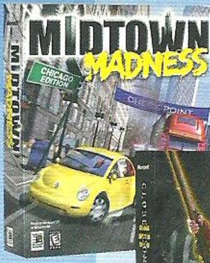
Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

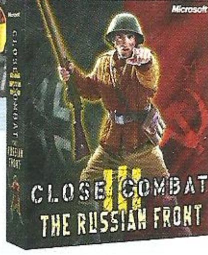
Ulusça acı içindeyiz. Hepimizin başı sağolsun.

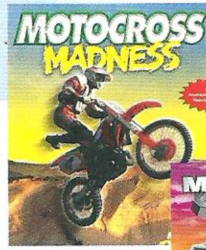
www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 12 • EYLÜL 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.200.000 TL)

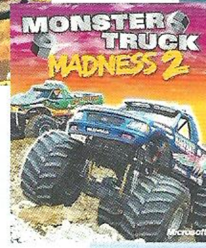


kenan9593



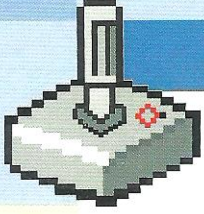






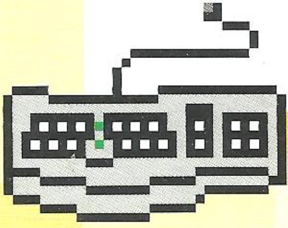






OYUNLAR

Microsoft® Multimedya Dünyası



DONANIM





Microsoft Multimedya Dünyası'nın tüm ürünleri hakkında ayrıntılı bilgi edinebileceğiniz adres:

www.microsoft.com/turkiye/multimedya/

Microsoft Multimedya Ürünleri Satış Noktaları

Adana • Bimeks (322) 256 53 25 •Carrefoursa Alışveriş Merkezi (322) 256 98 14 **Ankara** • Berk Bilgisayar (312) (312) 215 30 10 • Yimpaş Çankaya (312) 441 67 28 • Yimpaş Söğütözü (312) 285 44 64 **Bartın** • Bilmar (378) 228 19 70 212 36 57 • Bimeks İçerenköy (216) 448 00 13 • Bimeks Kadıköy (216) 348 35 08 • Bimeks Süreyyapaşa (216) (216) 467 54 13 • D&R Etiler (212) 263 29 14 • D&R Nişantaşı (212) 224 24 15 • D&R Profilo (212) 216 43 80 (216) 334 49 56 • Megavizyon Carousel (212) 543 77 51 • Office1 Superstore Maslak (212) 285 46 40 • Office1 Maslak (212) 285 42 32 • Remzi Kitabevi Akmerkez (212) 282 02 45 • Remzi Kitabevi Akmerkez 2 (212) 282 25 75 (212) 234 54 75 • Uygar Elektronik (216) 336 73 54 **İzmir** • D&R Alsancak (232) 464 10 15 • D&R Egs Park (232) (232) 446 74 07 • Yalı Bilgisayar (232) 243 14 50 **Mersin** • Continent Hipermarket (324) 329 16 16

kenan9593

PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 12 • EYLÜL 1999

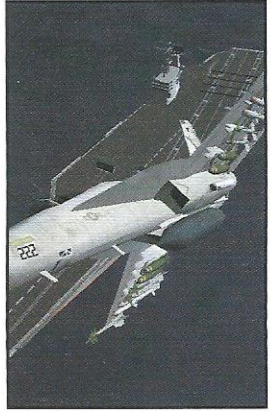
Kapak Konusu

Oyun İLAHLARI

40

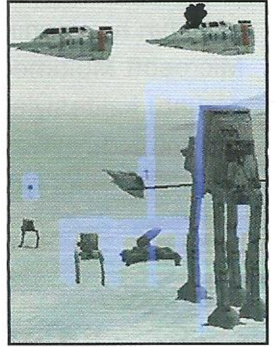
Bu endüstride birçok yetenekli insan var; ancak yalnızca bazıları kalabalıktan sivrilerek kendi zamanlarının efsaneleri haline gelebiliyorlar. *PC Gamer*, bizim görüşümüze göre şimdiye kadar en fazla etkili olan ve bundan sonra da olmaya devam edecek 25 kişiyi size sunmaktan gurur duyuyor.

Vurgunlar



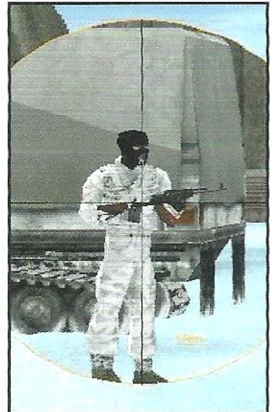
Jane's F/A-18 18

Jane's'in Super Hornet oyunu, gökyüzünde diğer rakiplerine yer bırakmayacak gibi görünüyor.



Force Commander 20

LucasArts'ın real-time strateji oyunu, grafik bakımından geçirdiği makyaj sonrasında her zamankinden daha güzel gözüküyor.



22

NovaLogic, Voxel teknolojisiyle desteklenen bu devam oyunuyla sıkı bir dönüş yapacak.

Donanım

İncelemeler

Disk Sayfaları



Strateji

Departmanlar

PC GAMER ONLINE *WWW.PCGAMER.COM*



Merhaba

Merhaba... Şu an bu yazıyı okuyamayanlara merhaba. Yolun bir yarısında beklenmedik şekilde aramızdan ayrılanlara merhaba. Sizlere veda etmeyeceğiz. Belki çoğunuzu ismen bile tanımıyorduk. Belki mektuplaşmıştık sizlerle. Yüzümüzde tatlı bir tebessüm yaratmıştı yazdıklarınız. Belki bir oyunun bir yerinde takılmıştınız da telefonda bir kaç level geçmiştik birlikte. Belki hiç iletişim kurmamıştınız bizlerle; ama köşe yazılarımızdan usul usul izlemiştiniz bizleri. Belki bir hileniz ayın ödülünü kapmıştı. Dergiyi görünce sevinmiştiniz. Belki de hiç okumamıştınız *PC Gamer*'ı, adını bile duymamıştınız bazılarınız.

Artık yoksunuz. Kurallarını koymadığınız bir oyunda, sahneyi erken terk etmek zorunda kaldınız. Kimsenin asla kazanmadığı ve kaybetmediği, ama istisnasız herkesin oynadığı bir oyunda. Ve biz de sizsiz ama sizi hiç unutmadan devam etmek zorundayız artık... Bu ay kapağımızda Sid Meier ve John Carmack'ın yan yana bir fotoğrafı yer alacaktı. İki oyun dehasının suretleri. Şimdiyse bu kapakta sizlerin yokluğu var. Asla doldurulamayacak olan bir boşluğun sessizliği ve hiç bitmeyecek bir oyunun en karanlık sahnesi.

Bizleri, geride kalanları asıl üzen şey, güzelliklerin bitip gitmesi. Yaşanacak şeylerin yarıda kalması. Huzurlu bir akşamın serinliğinin bir anda acı ile dolması. Yaşananlar üzüyor bizleri ve yaşanamayanlar... Ayrılıklar üzüyor. Yitirdiğimiz tüm dostlara merhaba. Bir gün hep birlikte oynayacağız...

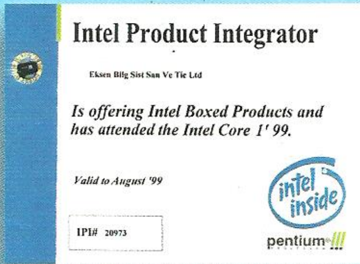
PC-GAMER-TÜRKİYE

GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AYA VARAN VADELERLE SATIŞ İMKANI

İşte EKSEN Farkı






Intel Product Integrator

Eksen Bilg Sist San Ve Tic Ltd

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core I' 99.

Valid to August '99

IPI# 20973





Kalitenin Markası!..



TAKSİT ÇİZELGESİ

ÖRNEK MODELLER		USD. PEŞİN FİYATI	KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ (x 1000 TL.)			
			3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 400	539 $	89,000	49,000	36,500	30,500
OFFICE	CELERON™ 400	665 $	109,500	59,500	45,000	37,500
BUSINESS	CELERON™ 400	779 $	126,000	72,000	54,000	43,000
PERFORMANCE	PENTIUM II™ 400	979 $	169,000	93,000	69,000	56,500
GAME	PENTIUM II™ 400	1,040 $	178,000	98,500	72,500	59,500
PROFESSIONAL	PENTIUM III™ 450	1,245 $	202,000	111,500	82,000	68,000
PRO STUDIO	PENTIUM III™ 450	1,335 $	229,500	127,000	93,500	77,000
CAD - CAM	PENTIUM III™ 450	1,509 $	259,500	143,500	105,500	87,000
PRO GRAPHICS	PENTIUM III™ 450	1,679 $	289,500	161,500	118,000	98,000

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira geliri olanlar için Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Sistem fiyatlarına Windows 98 İşletim Sistemi Dahil DEĞİLDİR.
* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru 450.000.TL olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* İntel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation 'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

STUDENT

INTEL® **440LX AT** MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB ULTRA DMA / 66 HDD
4 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 DIGITAL MONITOR
FLOPPY + **MINI** TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
16 BIT 3D SOUND +SPEAKER + KULAKLIK

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	469 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	529 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	559 $

OFFICE

INTEL® **440BX** 100 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB UDMA/66 HARDDISK
8 MB **ATI RAGE 3D** AGP **SGRAM**
14" 0,28 DPI MPR-II DIGITAL
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
16 BIT 3D SOUND + SPEAKERS + KULAKLIK

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	579 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	629 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	679 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	739 $

BUSINESS

PII / PIII **GIGABYTE BXC / ABIT BH6** 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
8 MB **SAVAGE TV-Out** AGP
15" 0.28 HYUNDAI / PHILIPS
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	679 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	729 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	789 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1059 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1319 $

PERFORMANCE

PII / PIII **INTEL® SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/ 66
16 MB AGP **CREATIVE TNT2** VALUE
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105e
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	749 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	789 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	909 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1109 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1369 $

GAME

PII / PIII **INTEL® SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB **QUANTUM** UDMA/66
16 MB **AGP VODOO3 3000 Tv-Out - STB**
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105s
1.44 MB FDD + **ASUS T-5 ATX** KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X SONY CD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER **LIVE VALUE**

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	1279 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	1319 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	1399 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1459 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1659 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1899 $

PROFESSIONAL

PII / PIII **GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
32 MB **SAVAGE-4** AGP VGA
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105e
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X **PHILIPS / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE 128 PCI SOUND + **120W** SPK.

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	799 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	899 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	969 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1169 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1429 $

PRO STUDIO

PII / PIII **INTEL® SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
16 MB **ASUS V3400** TNT **Gözlüklü Tv-Out**
15" 0.28 HYUNDAI - 58 70 / PHILIPS - 105e
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
6X CREATIVE / PIONEER DVD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER **LIVE VALUE**
SURROUND **4 POINTS** SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	909 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	959 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	1019 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1079 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1279 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1539 $

CAD - CAM

PII / PIII **INTEL® SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
32 MB **ELSA ERAZOR III TV-In / Out**
17" 0.27 HYUNDAI OSD MPR-II 7770A
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X **PHILIPS / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SOUND + **120W** SPK.

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	999 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	1039 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	1099 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1159 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1369 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1619 $

PRO GRAPHICS

PII / PIII **ABIT Be6 U.DMA/66** 100 Mhz
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,1 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/66
32 MB ELSA ERAZOR III, TV-In / Out
17" 0.25 SONY TRINITRON 200 EST
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X **PHILIPS / GOLDSTAR** CD ROM
CREATIVE PCI 64 SES KARTI + **120 W** SPK.

INTEL®	PENTIUM II™	400(128 K)	1259 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1309 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1519 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1789 $

Designed By System 0 216 414 4495

* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir. Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Fiyatlarımıza İşletim Sistemi dahil değildir.
* **WINDOWS' 98 CD & LISANS 92 $ + KDV dir.**







EKSEN

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No : 11/1 Kadıköy - İstanbul
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224



BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	0100381	0100383

PC Gamer CD'sinde Yaz Etkinlikleri

İnsanlar yaz ortasında kendilerini (ya da en sevdikleri arkadaşlarını!) havuza atamıyorsa, güneşin batmasına yakın plaja inip beach-volley oynayamıyorsa, akşam yemeğinden sonra soğuk içeceklerini de alıp hiç bilmediği şarkılar eşliğinde, hayatının müziğine eşlik ediyormuşçasına birbirinden komik danslarla diskoyu birbirine katamıyorsa ne yapar? Zor bir soru değil herhalde, kendini bilgisayar oyunlarına verir. Kapalı kapılar ardında da olsa, güneşin yaydığı enerjiden payına düşeni bir monitörün karşısında harcar. İşte bu tür ekstra durumlar için üretilmiş bazı oyunlar vardır. Ve PC Gamer hiçbir fedakarlıktan kaçınmayarak CD'ye bu oyunların demolarını mutlaka ekler. Sizi düşündüğü için mi? Yoksa bütün yaz tatil yapamadığı için mi? Konumuz bu değil, geçelim.

İşte *Need for Speed* oyunları da atılacak fazla teri olanlar için bu bulunmaz nimetlerden biri... Hele de CD'mizde bulacağınız son *NFS* oyunu High Stakes (namı-ı diğer Road Challenge) bizim durumumuzdakiler için (ve tabii orada durup bu yazıyı okuduğunuza göre sizin için de) fazlasıyla ideal. Hala oynamadıysanız, oynayın ve ne demek istediğimizi anlayın.

İçinizdeki harareti atmak için bu yeterli gelmedi mi? Peki o zaman Outcast'e ne dersiniz? Düşünün, günden güne ısınan bu dünyadan başka bir boyuta atlamışsınız, ayağınızın altında ezilen karlar üzerinde buzlu çayınızı içiyorsunuz... Tabii bu demoda hayat o kadar da kolay olmayacak, öncelikle zamana sonra da ayağınıza dolanan düşmanlarınıza karşı savaşmak zorunda kalacaksınız. Ama istediğiniz gibi olacak, bize güvenebilirsiniz. Yine de her zaman olduğu gibi CD'yi sizin için vazgeçilmez kılacak başka seçeneklerimiz de var: Örneğin *Starfleet Command* veya *Independence War Deluxe Edition*'la uzay geminizle stratejik bir savaşta rol alabilir ya da *Warzone 2100* demosunda real-time stratejinin tadını üç boyutlu olarak çıkarabilirsiniz. Ve diğerleri... onları da siz keşfedin.

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *pcgamer.ign.com /static/magazine/ cdrom.shtml* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Sorularıda (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse
NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında, önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Need for Speed: High Stakes*'in demosunu yüklemek için *X:\NFSHSD\NFSHSD.exe* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Need for Speed: High Stakes*'in setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

A* İşareti, demonun 3D hızlandırıcı gerektirdiğini gösterir.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DEMOLAR

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

Menü ekranı istediğiniz zaman istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos" a tıklayın.

ADD-ON'LAR

CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET

Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

PC GAMER DISC

Created with NeoBook for Windows 95

Demos
Database
Add-ons
Internet
Coconut Monkey
Exit

Welcome...

Never say we never give you nuthin' because this month we have more Gaming Goodness than you'll know what to do with. Try out the ***Need for Speed: High Stakes*** demo for some high-speed racing action. And if that doesn't excite you enough (and why not?) check out our exclusive ***Outcast*** demo. But that's not all, so click those buttons and get installin'!

SEPTEMBER'S FEATURE DEMO:

NEED FOR SPEED: High Stakes



COCONUT MONKEY

Evet doğru! Zıplayan malmun geri döndü!

ARŞİVLER

İNCELEMELER

Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR

Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER

Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*'de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA

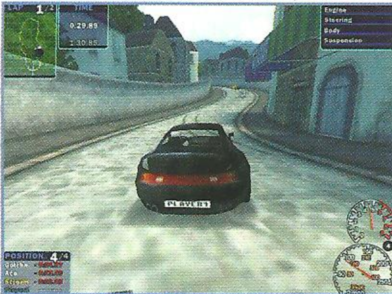
Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Need for Speed: High Stakes

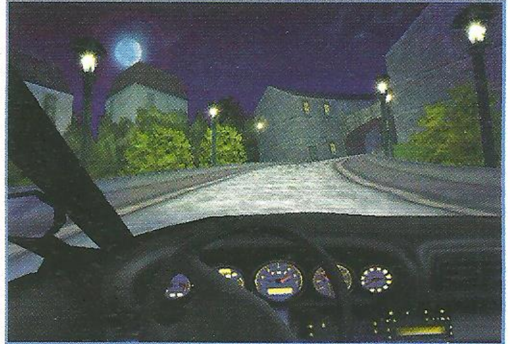
YÜKLEME \NFSHSD\NFSHSD.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 571-7171

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: Electronic Arts
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 200, 32MB RAM, 22MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Need for Speed serisinin son oyunu bazılarının kafasını karıştırmıştı. Bu oyunun ismi *High Stakes* miydi yoksa Road Challenge mı? Yoksa iki ayrı Need for Speed oyunu birden mi çıkmıştı? Farkları ya da benzerlikleri neydi? Ülkemize neden sadece Need for Speed: Road Challenge gelmişti? İşte *PC Gamer* bütün bu sorulardan sıkıldı ve bu ikisi arasında başlıklarından başka bir fark olmadığını kendi gözlerinizle görün diye *High Stakes*'in demosunu vermeye karar verdi. Ne fark eder, belki de Road Challenge'ın...


Zaman zaman olmadık yerlerde hız yapmanız gerekir ve altınızdaki çakıl yol sizi zıp zıp zıplatır.

Demo, oyunun tam versiyonundan bir etapta gece veya gündüz yarışmanızı sağlıyor. Demoda bir defa gündüz koşullarında yarıştıysanız bir sonraki sefer gece yarışacaksınız (yani her defasında değişecek). Aracınızı kullanmayı öğrenmek için zamana ihtiyacınız olacak, öyle karışık ki. Yine de aklınızda tutmaya çalışın; hızlanmak için yukarı yön tuşuna, sol-sağ yapmak için sol ve sağ yön tuşlarına ve mecburi olarak fren yapmanız gerektiğinde aşağı yön tuşuna basacaksınız. Acil fren yapmanız gerekirse (ki kaygan zeminde gerekecek) space bar'a basın. Oyun kurulurken sisteminize bağlı bir joystick varsa kontroller otomatik olarak ona göre değişecek. Daha fazla komutu öğrenmek için demoyla birlikte gelen README.TXT dosyasını okumayı unutmayın.


Demoyu her yükleyişinizde oyun gündüzle gece arasında dönüşüm yapacak. Farlarınızı sakın kapatmayın!

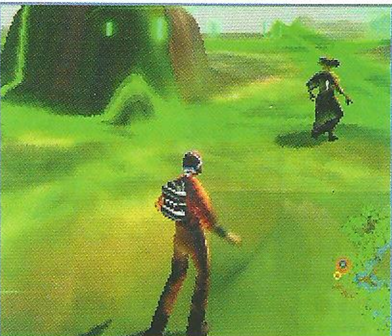
Oyunun tam versiyonu demoda denediğiniz yarış aksiyonu dışında peşinize düşen polislerle de kovalamaca oynayabileceksiniz. Ayrıca oyunu Internet ya da LAN üzerinden multi-player da oynayabilirsiniz. Biz oynadık ve çok beğendik. Üstelik vaktimizin tamamını sırf birbirimize kötülük yapmaya çalışarak geçirdiğimizi düşünürsek gerçek yarışçıların çok daha fazla zevk alacağı kesin.

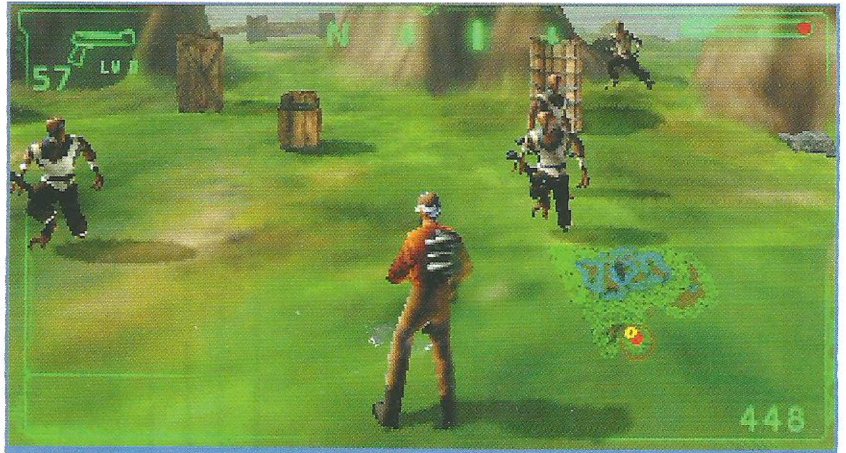
Outcast

YÜKLEME \OUTCAST\OUTCAST.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 296-8400

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Infogrames
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 200MMX, 32MB RAM, 200MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Değişmeyen bir hikaye; bilim adamları yeni bir boyut keşfetmiştir ve her şeye burunlarını sokmak zorunda oldukları için oraya doğru bir roket gönderirler. Ne yazık ki tuhaf bir şey olur ve aracın gönderdiği sinyaller aniden kesilir. Ve dünyayı yok etmekle tehdit eden bir kara delik ortaya çıkar. Bu durumda tabii, neler olup bittiğini anlasın diye en iyi adamlarını bu alternatif dünyaya gönderirler. İşte siz de bilirsiniz. Mouse'u hareket edeceğiniz yönü belirlemek için yön tuşlarını da ileri, geri ve yanlara gitmek için kullanın. Öncelikli hareketleri (konuşmaya başlamak, zıplamak ya da silahınızı ateşlemek gibi) sol mouse tuşuyla gerçekleştireceksiniz. İkincil hareketler içinse (silahsız ya da silahlı dövüşe hazırlanmak gibi) sağ tuşa basın. Saldırıya geçmeye ya da ateş etmeye hazırlanmak için mose'un sağ tuşuna basın ve sonra da sol tuşa tıklayarak hareketinizi yapın. Mouse'da sağ tuşa basarken silahınızın üzerinde oluşan kırmızı lazer görüntüsüne dikkat edin. Bu daha isabetli vuruş yapmanıza yardımcı olacak. Klavyeden yapabileceğiniz kontrolleri öğrenmek için ya oyun sırasında F1'e basın ya da demonun README.TXT dosyasına göz atın. Demodaki tek level'ı olabildiğince çabuk bitirmek için sınırlı süreniz var. Ortalıkta konuşmanız için birçok NPC olduğu gibi savaşmanız için de bir dolu canavar var. Vaktinizin çoğunu karşılıklı konuşmalar alabilir. Bu yüzden en başta karşılaştığınız herkesle konuşmanızı ve sonra demoyu bir daha oynamanızı öneririz. Böylece çevreyi yeterince inceleyebilir ve dövüşmeye de vakit bulabilirsiniz.


Böyle bir tepeden görünüşü kullanabilme şansına sahipsiniz. Bunun içinse Tab tuşuna basmanız yeterli.



Bir anda bir sürü düşmana karşı savaşmak zorunda kalırsanız, silahınızı doğru bir biçimde kullanmayı bilmeniz çok önemli! Neyse ki bu adamlar yavaş hareket ediyor ve hiç olmazsa kaçmak için yeterince vaktiniz var.

Turkcell'in varsa cep telefonu kullanmadan da yazılı mesaj gönderirsin.



Tıkla!
www.turkcell.com.tr

Turkcell Web Mesaj Servisi.

Turkcell abonesiyseniz, sadece bilgisayarınızı kullanarak, dilediğiniz Turkcell abonesinin cep telefonuna yazılı mesaj gönderebilirsiniz. Hem de son derece güvenli bir şekilde ve ücretsiz olarak... Mesaj gönderdiğiniz kişinin cep telefonunun ekranında sizin cep telefonu numaranızla birlikte "Turkcell Web" yazısı ve ardından mesajınız okunur. Turkcell Web Mesaj Servisi'nden yararlanmak için Turkcell'in web sitesine girin, gerisi çok kolay.



TURKCELL

Türkiye'nin güvenilir lider GSM operatörü

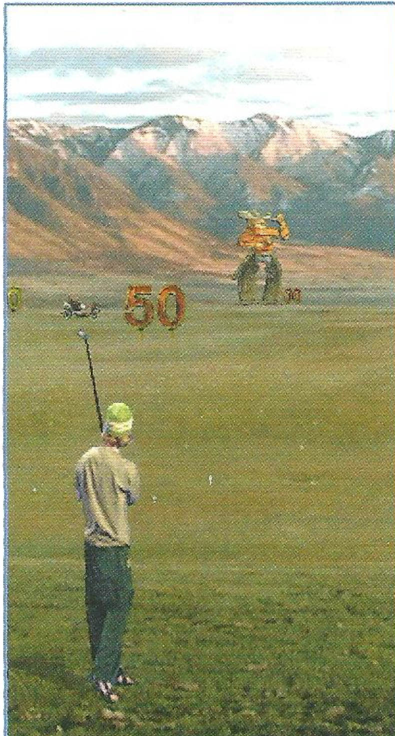
Links Extreme

YÜKLEME \EXTREME\EXTREME.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 637-9308

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Microsoft
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 166, 32MB RAM, 32MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Bir golf oyunu oynayınca diğerlerini de oynamış kadar olduğunuzu düşünüyorsanız, bir daha düşünün. İşte karşınızda topu deliğine sokmak için iyi bir vuruş yapmaktan çok daha farklı şeyler içeren alışılmadık bir golf oyunu. Burada topunuzu yolunun üstündeki her şeyi patlatarak ilerleyeceği işaretli deliğe sokmak için çalışıyorsunuz. Yaa evet, doğru bildiniz: Bu PC'de oynadığınız golf oyunlarının muhtemelen en vahşi olanı.

Demoyu oynamak için basit bir yöntem izliyorsunuz. Topunuzun gitmesini istediğiniz yere hedef işaretinizi bırakın ve ateşlemek için Swing tuşuna basın. Oyunda puanlama sistemiyle çalışacaksınız. O yüzden mümkün olduğunca çok hareketli nesneyi vurmaya çalışın. Bunu yaparken arada alanın etrafındaki izleyicileri de patlatabilirsiniz. Hem siz orada oyununuzu oynamaya çalışırken ne halt etmeye başınıza dikiliyorlar, değil mi ama?



Atış için gerekli ince hesabınızı yapın ve topunuzu fırlatın. Bu masum vuruştan kısa süre sonra boom diye bir ses duyacaksınız!

ST: Starfleet Command

YÜKLEME \STARTREK\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (714) 553-6678

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: THQ
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 200, 32MB RAM, 64MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Hayatı boyunca Federasyon'un en iyi uzay gemilerinden birini kullanmanın ya da Klingon İmparatorluğu'nun savaş gemilerine saldırmanın nasıl bir şey olduğunu merak edenlerden misiniz? O halde şansınız var. Interplay'in bu real-time strateji oyunu Star Trek evreninin farklı ırklarını bir araya getiriyor ve ölümüne bir mücadele başlatıyor. Foton torpillerinizi kuşanın ve savaşa hazırlanın; çünkü bu real-time strateji oyunu sizi, geminizin yönetimini elinizde tutmanın yanı sıra düşmanlarınızı da bir bir ortadan kaldırmaya çağırıyor.

Demoda bulunan eğitim bölümlerini oynamanızı şiddetle öneriyoruz! Burada geminizi kullanmak konusunda uzmanlaştıktan sonra demonun daha karmaşık oynanış tarzına hazırsınız demektir. Aralarından seçim yapabileceğiniz üç ayrı seçeneğiniz var: Eğitim görevlerini oynayabileceğiniz Campaign, bilgisayara karşı oynayabileceğiniz adam adama bir düello ya da birden fazla gemiyle ve taktik üzerine kurulu biraz daha karmaşık bir görev içeren Skirmish veya dört kişilik bir ekip kurarak pis düşmanlarınızı birlikte haklayabileceğiniz Multi-player. Her üç durumda da değişmeyen bir şey var; düşmanlarınıza karşı çok dikkatli olmanız gerekiyor!



Özel ışıklandırma efektleri göze çok hoş görünüyor: tabii bu ışıklar patlayan uzay geminizden gelmedikleri sürece... Yanıyoruuuz!

Independence War Deluxe

YÜKLEME \IWARDEMO\IWDEDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 296-8400

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Infogrames
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 166, 32MB RAM, 70MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Independence War daima kendi türünün en iyi uzay savaş simulasyonlarından biri olarak anılmıştır. Buradaki de basit bir Wing Commander savaşı değil, yapmanız gereken tek şey de kendi geminizi iyi kumanda edip isabetli atışlarla düşmanı mıhlamak değil. Burada, bunların yanında, mürettebatınıza talimatlar verip geminizin durumunu takip ederek tüm bir uzay gemisini kontrol etmeniz gerekiyor. Bu çok kolay olmayacak, dolayısıyla başlamadan önce README.TXT dosyasını dikkatle okumanızda fayda var.

Oyunu dört ana görevlinin ekranları yardımıyla oynayacaksınız: Komuta, rota, silahları ateşleme ve teknik işler. Bir savaşı kazanmak için parmaklarınızı şıklatmak yetmeyecek. Öncelikle düşmanı ortadan kaldırmak için iyi bir plan düşünmelisiniz.

Demo, denemeniz için bir görev sunuyor. Bu demo görevindeki işiniz bir düşman gemisini ele geçirmek ve kendi bölgenize ulaşana kadar güvenliğini sağlamak. Orijinal oyunun Deluxe Edition'ı oyun motorunun geliştirilmiş halini kullanıyor. Ayrıca istediğiniz tarafta yer aldığınız ve yaklaşık 60 görev sunan Defiance macerasının tamamını da sunuyor.



Oyun boyunca genellikle bu taktik ekranını kullanacak olsanız da bir uzay gemisinin kaptanlığı için gerekli olan diğer yönleri de ihmal etmeyin.

"Ofisteyim. E-mail gönder."

http://mobile.ericsson.com/MC218



Yeni MC218.

Nereye giderseniz gidin, artık her yerde ofisinizdesiniz. Çünkü yeni Ericsson MC218 yanınızda.
Ofisinizde yaptığınız herşeyi onunla yapabilirsiniz: MC218'in içinde mobil cihazlar için tasarlanan EPOC işletim sistemi çalışıyor.
Ayrıca sık kullanılan yazı yazma (Word), hesaplama (Sheet), ajanda (Calendar), adres defteri (Contacts) programlarını da içeriyor.
Buna ek olarak, PC ile senkronizasyon, ses kayıt özelliği, elle çizim işlemi, dijital kameradan fotoğraf gönderme gibi birçok fonksiyon bulunuyor.
MC218'i Ericsson cep telefonunuza bağlayın, istediğiniz yerden e-mail ve faks gönderin ve alın. İçindeki WWW:MMM (Mobile Media Mode) sayesinde Internet'e erişiminiz çok daha kolay.

Sesini duyur.

ERICSSON

MCS MAVERICK COM

www.maverickcomputer.com
www.medyaltd.com

24 AY TAKSİTLE

MCS WHITE

INTEL® 440LX M.BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB U-DMA/66 HDD.
4 MB S3 Trio 3D AGP VGA KART
14" 0.28 NI/LR MPR-II DIGITAL M.
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE + QTR.KLAVYE
44X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+ 80 W SPK. + MIC.
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL. SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	400	611.-
INTEL® CELERON™	433	634.-
INTEL® CELERON™	466	660.-
INTEL® CELERON™	500	737.-

MCS FUTURE

INTEL® 440ZX 100 MHZ M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
4.3 GB U-DMA/66 HARDDISK
8 MB S3 Trio 3D AGP
14" HYUNDAI DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR. KLAVYE
44X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+ 80 W SPK. + MIC.
56K MOTOROLA FAX MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL. SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	400	738.-
INTEL® CELERON™	433	761.-
INTEL® PENTIUM® II	400	836.-
INTEL® PENTIUM® III	450	880.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.001.-

MCS PERFORMANCE

ABIT BE-6 ULTRA U-DMA/66 M.BOARD
64 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
10.1 GB IBM U-DMA/66 7200 RPM HDD.
16 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE AGP
15" 0.28 HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
FLOPPY + PS/2 QTR .KLAVYE
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
40X SONY CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	400	1.079.-
INTEL® CELERON™	433	1.095.-
INTEL® CELERON™	466	1.129.-
INTEL® CELERON™	500	1.195.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.221.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.343.-

MCS HOME

INTEL® 440BX 100 MHZ M.BOARD
64 MB 100 MHZ S-DIMM RAM
6.4 GB U-DMA/66 HARDDISK
8 MB S3 Trio 3D TV OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S560 MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE + QTR. PS/2 KLAVYE
40X SONY CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND KART
56K PCI ROCKWELL FAX MODEM
FLY RADYOLU TV KART
120 Watt SPEAKERS
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	400	894.-
INTEL® CELERON™	433	917.-
INTEL® PENTIUM® II	400	992.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.036.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.157.-

MCS GAME

GIGA-BYTE BXC 133 MHZ M.BOARD
64 MB 100 MHZ S-DRAM
8.4 GB MAXTOR DIAMOND HDD.
16 MB VOODOO3 3000 TV OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
40X SONY CDROM
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

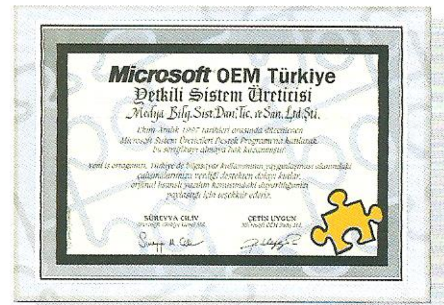
INTEL® CELERON™	400	978.-
INTEL® CELERON™	433	1.000.-
INTEL® CELERON™	466	1.027.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.076.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.120.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.241.-

MCS DREAM

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
10.1 GB U-DMA/66 HDD.
16 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE
15" 0.25 SONY 110 EST TRINITRON
FLOPPY + PS/2 QTR .KLAVYE
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
5X SONY DVD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™	400	1.192.-
INTEL® CELERON™	433	1.216.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.290.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.334.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.455.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.703.-

PEŞİN ÖDEMEDE %10 İNDİRİM ..!



ÜCRETSİZ TİCARİ YAZILIM

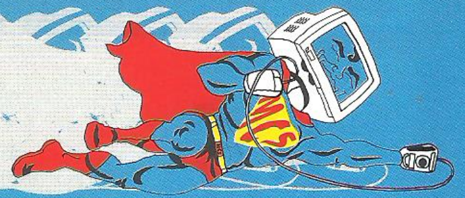


BU KUPONLA BİRLİKTE
ŞİRKETİMİZE GETİRECEĞİNİZ PC' nize
MELSOFT 'un WINDOWS TABANLI
TİCARİ YAZILIM PAKETİNİ ÜCRETSİZ YÜKLÜYORUZ.

MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

PUTER SYSTEMS

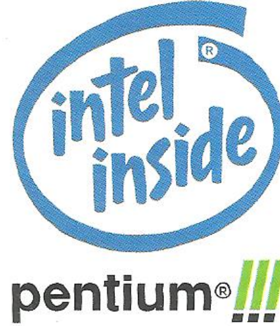


HEMDE TÜRK LİRASI !!

MCS HIGH-END

- GIGA-BYTE BX2000 MAIN BOARD
  DUAL BIOS
  5 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
  SUSPEND MODE (with 7 Watt energy)
  7 sec. WAKE UP TIME (RAM usage)
- 128 MB 100 MHZ S-DIMM RAM
- 13.1 GB QUANTUM FB. U-DMA/66 HDD.
- 32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA TV-OUT
- 17"0.25 SONY 200EST TRINITRON
- 3,5" 1.44 MB FLOPPY
- PS/2 SAMSUNG QTR .KLAVYE
- ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
- A4 Tech PS/2 MOUSE
- 5X SONY DVD-ROM
- CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V.
- 56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
- 1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE
- WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® PENTIUM® III 450	1.689.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.810.-
INTEL® PENTIUM® III 550	2.057.-
INTEL® PENTIUM® III 600	2.244.-



"Sörfü bırakın, internet'e dalış yapın"

Intel Product Integrator

Medya Bilg. Sist. Dan. Tic.San

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 990427153



ÖRNEK MODELLER	HİÇ PEŞİNSİZ (X 1,000 TL)					
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT	15 TAKSİT	24 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 400	105,746 TL	58,592 TL	43,332 TL	35,771 TL	31,620 TL	26,533 TL
MCS FUTURE CELERON™ 400	127,726 TL	70,771 TL	52,339 TL	43,206 TL	38,192 TL	32,048 TL
MCS HOME CELERON™ 433	158,705 TL	87,936 TL	65,033 TL	53,686 TL	47,455 TL	39,821 TL
MCS GAME CELERON™ 433	173,070 TL	95,895 TL	70,920 TL	58,545 TL	51,750 TL	43,425 TL
MCS PERFOR. CELERON™ 433	189,512 TL	105,005 TL	77,657 TL	64,107 TL	56,666 TL	47,551 TL
MCS DREAM PENTIUM® III 450	230,875 TL	127,924 TL	94,607 TL	78,099 TL	69,035 TL	57,929 TL
MCS HIGH-END PENTIUM® III 450	292,315 TL	161,967 TL	119,784 TL	98,883 TL	87,406 TL	73,345 TL

Designed by Burak AZAK

*** Taksitli satışlarda borçlu ve kefil(ler)den istenilen belgeler;**
- *Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı yada ehliyet,*
- *Adına düzenlenmiş son aya ait su, doğalgaz, ve telefon faturalarından herhangi biri,*
- *ikametgah senedi,*
- *Gelir belgesi (maaş bordrosu, vergi levhası ya da mülk sahiplerinden son aya ait kira kontratı).*

* Sistem fiyatlarına Windows 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD 'si dahildir
* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orjinal ve ithalatçı firma garantis altındadır.
* Döviz kuru 450.000.TL olarak baz alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satışlarda %15 KDV eklenecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Intel Inside Logo' su ve Pentium Intel Corporation' ın tescilli ticari markasıdır.

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)



F-22 Lightning 3

YÜKLEME \F22DEMO\F22DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (818) 878-0325

TÜRÜ	: Simulasyon
ÜRETİCİ FİRMA	: NovaLogic
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium, 32MB RAM, 61MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Gökyüzünü düşman uçaklarından temizlemenin zamanı geldi. Elinizde bunu yapmanızı sağlayacak en güçlü savaş uçaklarından biri var. NovaLogic'in en son uçuş simulasyonu sizi çok güçlü bir jetin başına oturtuyor ve küçük bir kenti yok edecek kadar da cephane veriyor. Şaka değil, abartmıyoruz da; elinizde nükleer silah var!

Demoda tek görevlik bir uçuş yapmanıza izin veriliyor. Düşmanlarınıza hak ettikleri cezayı verin ve yüzümüzü kara çıkarmayın. Oyunda birçok karmaşık klavye komutu var. Bu yüzden README.TXT dosyasının bir çıktısını almanızı ve bunu uçarken el altında bulundurmanızı öneririz. Bir düşman uçağı burnunuzun dibine kadar girmişken ona çarpmak yerine nasıl ateş edeceğini bilememekten daha kötü bir şey olamaz.

Ayrıca NovaLogic'in online yarış sistemi Novaworld üzerinden multi-player oynama şansınız da var; ancak demoda zaman sınırlaması var. Yani gerçek insan düşmanlara karşı savaşmadan önce kendinizi bilgisayara karşı sınamanızda fayda var.



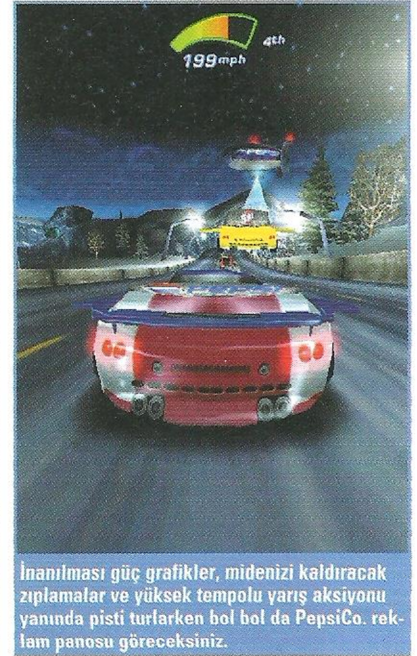
3D kartı olan şanslı oyuncular, kendilerini inanılmaz kara görüntülerine ve yüksekten uçmanın güzelliklerine hazırlayabilirler.

Jeff Gordon XS Racing

YÜKLEME \XSRACING\XSRACING.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 474-7595

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: ASC Games
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 166MMX, 16MB RAM, 40MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Biz, Jeff Gordon'u günümüzün yarış şampiyonu olarak biliyorduk; ama anlaşılan geleceğin yarışlarının da kralıymış. Jeff Gordon'un adını verdiği bu yüksek tempolu yarış oyunu sizi arabaların inanılmaz hızlı olduğu ve hatta birer birer kanatlanıp uçtuğu bir geleceğe götürüyor. Demoda ter atabileceğiniz bir tek etap var. Oyunun tam versiyonunda ayrıca Mr. Gordon'un ağzından bazı yararlı tavsiyeler dinleyecek ve bir ton etap ve arabayla karşılacaksınız. Etapların inişli çıkışlı yolları ve keskin virajları da sizi epey zorlayacak. Önemli klavye kontrolleri ve oyun hakkında daha fazla bilgi için README.TXT dosyasını okumanızı öneriyoruz. Eğer geleceğin yarışları böyle olursa Jeff Gordon'un bugünden yaptığı tahminlerle o yarışların idolü olacağı kesin. Ama ya yanılırsa? Olabilir, ne var bunda?



İnanılması güç grafikler, midenizi kaldıracak zıplamalar ve yüksek tempolu yarış aksiyonu yanında pisti turlarken bol bol da PepsiCo. reklam panosu göreceksiniz.

Warzone 2100 Urban Demo

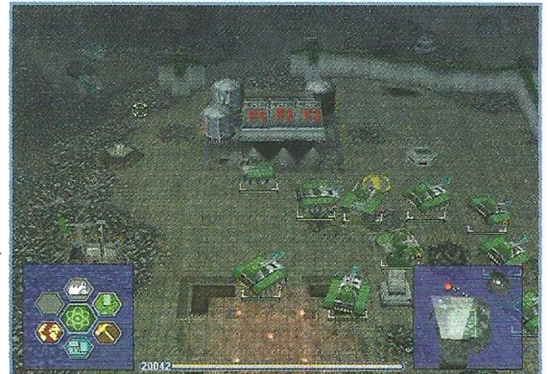
YÜKLEME \WZ2100\WZ2100.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Eidos Interactive
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium, 32MB RAM, 25MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Gelecekte geçen 3D real-time strateji oyunlarına bir göz atalım dedik. Eidos'un yeni oyununun güncellenmiş bu demosu *Warzone 2100*'de neler olacağına dair yeterince fikir veriyor. Çarpışma bu kez şehir ortamında gerçekleşiyor. Ve sizin amacınız da düşmanı yok etmek (her zamanki gibi).

Demo bir de eğitim bölümü içeriyor. Bu yüzden var olan iki göreve geçmeden önce burayı oynayarak biraz elinizi alıştırın. Buna rağmen görevlere geçtiğinizde zorlanacaksınız, basit değiller. Ancak vazgeçmeyin ve zafere ulaşmak için gerekeni yapın. Bu demoda sadece single-player seçeneği var. Bu yüzden multi-player versiyonu denemek istiyorsanız ya Haziran'99 CD'mizden çekmek ya da Eidos'un web sitesinden (*www.eidos.com*) indirmek durumundasınız.

Oyun, tıpkı diğer real-time stratejilerde olduğu gibi oynansa da savaş üslerinizi kurarken bilmeniz gereken incelikleri ve düşmanı ortadan kaldırmak için hangi birimleri üretmeniz gerektiğini öğrenmek için README.TXT dosyasını mutlaka okumanızda fayda var. Bu oyunu diğer real-time stratejilerden ayıran bazı oynanış özellikleri var, yani bir anda olaya hakim olamayabilirsiniz.



Demoya düşman ateşi altında başlayacaksınız. Hemen birimlerinizi düşmanın üzerine gönderin ve üssünüz çok zarar görmeden ortalığı temizlemeye bakın. Orası sizin üssünüz ve temizlemek de size düşer. Her şeyi devletten beklemeyin!

kenan9593

The 4th Coming

YÜKLEME \T4C\T4CSETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *www.the4thcoming.com*

TÜRÜ	: Online Adventure
ÜRETİCİ FİRMA	: Vircom
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 90, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, SVGA, DirectX, Internet bağlantısı

Sizi, karşılaştığınız herkesin bilgisayar kontolündeki NPC'ler değil; yaşayan, nefes alan insanlar olduğu bir macera dünyasına davet ediyoruz. Bu oyun 4th Coming ayrıca destansı ögeler taşıyan bir adventure.

Bu online dünyaya katılmak için öncelikle Internet bağlantınız olması gerekiyor. Oyunu kurduktan sonra aralarından seçim yapacağınız bir server listesiyle karşılaşacaksınız. Bir server yardımıyla oyuna başlamak için kendi hesabınızı yaratmanız gerekiyor. Seçtiğiniz server için Create Account düğmesine basın. Hesabınızı oluşturduktan sonra programı kurun. Program, gerekli müzik dosyalarını da bilgisayarınıza yükleyecek. Bu bitince hesap bilgilerinize girin, yeni bir karakter yaratın ve maceranıza başlayın. Oyunla birlikte gelen HTML formatındaki klavuzu okumayı unutmayın. Bunu yüklemek için ya *PC Gamer* arayüzünü kullanın ya da CD'deki \T4C dizininden T4C Players Manual.htm dosyasına çift tıklayın.

Oyun hakkında daha fazla bilgi, server'ların listesi (böylece size en yakın olanı seçme şansınız olur) ve ihtiyacınız olabilecek her türlü teknik destek için www.the4thcoming.com adresine girin. Burada aradığınız tüm bilgileri bulacaksınız.

ÖZEL NOT: The 4th Coming'i oynayabilmek için Internet bağlantınız olması gerekiyor. Internet servis sağlayıcınıza ödenmesi gereken ve telefon faturanıza eklenen tüm ücetlerden siz sorumlusunuz.



Karşılaştığınız karakterlerin sayısını bilgisayar belirleyecek. Bunlar hakkında bilgi almak için anahtar kelimeler kullanabilirsiniz.

Tomb Raider II Gold

YÜKLEME \TR2GOLD\TR2GOLD.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Eidos Interactive
GEREKENLER	: Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM, 14MB hard disk alanı, SVGA, DirectX

Lara geri döndü ve ikinci oyuna eklenti niteliğindeki bu pakette de yine olanca güzelliği yanında korkusuzca atıldığı tehlikeli işleriyle de hepinizin gözlerini kamaştırmaya hazır görünüyor.

Demo, *Tomb Raider II* eklenti paketinden bir level sunuyor oyunculara. Gözünüz korkmasın ama demoda nefes kesici manzaralar dışında çözmeniz gereken oldukça zorlu bulmacalar da var. Ancak inanın uğraştığınıza değecek. Kontroller için README.TXT dosyasını okuyun. Temel olarak hareket etmek için yön tuşlarını, ana aksiyonları yerine getirmek için Control tuşunu ve zıplamak için de Alt tuşunu kullanacaksınız. Size zarar vermeye kalkan adi düşmanlarınıza ise spacebar'a basarak silahınızı çekebilirsiniz.

Jaws'ı bile dehşete düşürecek bir köpekbalığıyla didişmek zorunda kalacaksınız. Bu yüzden elinizden geldiğince çabuk sudan çıkmak için bir yol bulmaya çalışın. Olmazsa derin karanlıklarda bulacağınız zıpkını kullanarak bu pis balığı alt edebilirsiniz; keskin dişlerinden korunmak için oldukça iyi ve hızlı yüzmeniz gerekiyor.

Neyse ki demoda istediğiniz kadar save hakkınız var. Siz de bu avantajı sonuna kadar kullanın; çünkü karşınıza bol bol tuzak ve tehlikeli mekan çıkacak. *Tomb Raider II Gold*'un son hali ise tabii ki bundan çok daha fazlasını içerecek.


Bu köpekbalığıyla başa çıkmak hiç de kolay değil ama yeterince uzağında durup zıpkınlarsanız işini bitirme şansınız var. Şu sağlıklı dişlere bakın, sıfır çürük!

Half-Life: USS Darkstar

YÜKLEME \DARKSTAR\DARKSTAR.EXE
TEKNİK DESTEK Yok

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: PC Gamer
GEREKENLER	: *Half-Life*'ın tam versiyonu ve onun sistem gereksinimleri

Görünüşte size basit bir görev paketi olarak gözükebilir. Ancak kesinlikle ıskalamış olursunuz; çünkü bu paketin çok özel bir ayrıcalığı var. *PC Gamer* gururla sunar: Level tasarımcısı Neil Manke'nin *PC Gamer* için özel olarak hazırladığı bir *Half-Life* görev paketi. **Dikkat! Bu görev paketini oynamak için elinizde *Half-Life*'ın tam versiyonu olmalı!** Ama zaten kimin yok ki?

USS Darkstar, yaratıklarca kuşatılan bir uzay gemisinde geçen 16 level'ı içeriyor. Ortalık tabii ki cehenneme dönmüştür ve tabii ki sadece siz ve yetenekli silahlarınız bu işe son verecek güce sahiptir. Oyunda, firar etmiş olan hayvansı yaratıklarla savaşacak, değişik gerçekleri keşfedecek ve hatta Coconut Monkey'nin başyapıtı *Gravy Trader*'ın çıkış noktasına tanıklık edeceksiniz.

Burada oynanış alışık olduğunuzdan biraz farklı. Bu yüzden ekrana gelen mesajlara dikkat edin. Ayrıca bazı yerlere ve şeylere ulaşmak için nasıl eğilip kalkacağınızı da bilmeniz gerekiyor. Bu da iyi bir eğitimin şart olduğu anlamına geliyor! Add-on'la birlikte gelen README dosyasını gözden geçirin. *www.planethalflife.com /manke* adresine girerek oyunun yaratıcısının verdiği ayrıntılı bilgilere ulaşabilirsiniz.


Yaratıklar gemideki her şeyi silip süpürmeden önce gerekli önlemleri almalısınız. Tasarımcı Neil Manke bu kez kendini aşmış.



SHADOW MAN

TÜRKİYE DİSTRÜBÜTÖRÜ:
Beybi Giz Plaza K.15 D.57 Maslak-İSTANBUL
Tel.: (0212) 290 24 90 Fax: (0212) 290 24 99

ANA DAĞITICILAR:
Anten Electronics
Santral Ömerpaşa Cad. 16/37 Göztepe-İSTANBUL
Tel.: (0216) 350 77 30 Fax: (0216) 369 52 93
Espar Dış ve İç Ticaret Ltd. Şti.
Bağdat Cad. 309/1 81060 Caddebostan-İSTANBUL
Tel.: (0216) 302 13 56 pbx Fax: (0216) 386 04 35







kenan9593

VURGUN!

ÖZEL HABER! EN BABA OYUNLARIN PERDE ARKASI

Jane's F/A-18

EA'in Skunk Works şirketine kısa bir bakış

Amerikan donanmasının kapalı kapıları, tam donanımlı bir uçuş ve uçak gemisi simulasyonu ile aralanıyor. Rusya'nın Kola yarımadasında pilotluk yapmaya hazır mısınız?

— *Andy Mahood*

S.İ.B.

SIZIN İÇIN BILGILER

Türü: Uçuş Simulasyonu
Üretici: Jane's Combat Simulations
Yayıncı: Electronic Arts (800) 245-4525
www.ea.com
Tamamlanma Yüzdesi: 70%

Kısaca:

Jane's'in ödüllü oyunu *F-15*'in merakla beklenen devamında Amerikan kuvvetlerinin yepyeni uçağı F/A-18E Super Hornet modellenecek. Bu uçakla Rusya'nın Kola yarımadasında geçen tam teşkilatlı uçak gemisi operasyonlarına katılacaksınız.

Bu kadar özel olan ne?

F-15, PC'de şimdiye kadar gördüğümüz en özgün ve güzel hazırlanmış uçak savaşı simulasyonlarından biriydi. *F/A-18* de bu geleneği sürdürecek gibi görünüyor. Bir Jane's simulasyonundaki grafikler çok az oyunda görülür; ayrıca şirketin ayrıntılara verdiği önem de kayda değerdir. PC pilotlarının yıllardır en çok istediği simulasyonlardan biri de uçak gemisi işlemlerinin çok iyi yapıldığı bir deniz savaşı simulasyonuydu.

Ve ne zaman çıkıyor?

Aralık

Uçak savaşı simulasyonu hayranlarının boş zamanlarını iki tür aktiviteyle geçirdikleri rivayet edilir. Jane's, SSI, Microprose ve Digital Integration'ın en son simulasyon oyunlarını sabahın körüne kadar oynamak; arta kalan zamanlarında da favori yayıncılarının bir sonraki oyununun ne olacağı konusunda uzayıp giden Usenet mesaj zincirlerine takılmak. Jane's Combat Simulations'ın ödül kazanan *Longbow 2* ve *F-15* oyunlarına doyamayan hayran ordusu da bu durumdaydı. Herkes EA ve Jane's'in bir sonraki projesinin ne olacağını merak ediyordu.

Birçok kişinin yeni oyunun F-14 Tomcat üzerine kurulu olacağını düşünmesine rağmen E3 fuarında baklayı ağızlarından çıkaran yapımcılar, F-15'in devamında bir F/A-18 simulasyonu olacağını söylediler. Tam olarak söylemek gerekirse; Amerikan kuvvetlerinin yeni F/A-18E Super Hornet uçağı. Baş tasarımcı Chris (CJ) Martin şöyle açıklıyor: "F-14 ve F/A-18'ler konusunda biraz tecrübeli biri olarak Hornet'in (ya da bu durumda Super Hornet'in) kesinlikle çok daha iyi bir simulasyon malzemesi olduğunu söyleyebilirim." Haksız da sayılmaz. Tom Cruise'un *Top Gun* efsanesini



F/A-18'in senaryosu, Rusya'nın Kola yarımadasının etrafındaki ölümcül sularda geçecek.

bir kenara bırakırsak F-14 uçağı; yalnızca sınırlı sayıda ağır silah taşıyabilen, 1970'lerin demode avionikleriyle ve kontrolleriyle dolu bir uçaktır. Diğer taraftan F/A-18E ise gelişmiş silahları ve teknolojisiyle tam anlamıyla parlayan gerçek bir 21. yüzyıl savaş/bombardıman uçağıdır.

Hornet simulasyonları şüphesiz oyun arenasında ilk kez denenmiyor. Geçtiğimiz birkaç yılda çıkan bu tür oyunlar arasında Graphic Simulations'ın *F/A-18 Korea*'sı ve Interactive Magic'in *iF/A-18 Carrier Strike Fighter*'ı da bulunuyor. Bu iki oyunda da birçok yeni ve güzel özellik bulunsa da, ikisi de Jane's'in *Longbow 2* ve *F-15* oyunlarıyla oyunseverlerden aldığı o "vay be!" tepkisini alamamıştı. Ama Jane's yeni *F/A-18* oyunuyla bu tür bir tepki almayı başarsa bile bunun bütün pazar payını kapacakları anlamına geldiğini düşünmek yanlış. Digital Interaction (DI) da sonbaharda bir Super Hornet oyunu çıkarmak niyetinde ve oyun hakkında dolaşan dedikodulara bakacak olursak "PC'de hava üstünlüğü" konusunda *F/A-18*'i epeyce zorlayacak gibi gözüküyor.

Uçak gemisi operasyonları (CAT saldırıları ve kontrollü zorunlu inişler de dahil olmak üzere), deniz savaşı simulasyonlarının en



Modern bir uçak gemisinin güvertesi, en tehlikeli ancak askeri bakımdan en etkili silah platformlarından biri sayılır. Hele hele oyuncaklarınızın arasında Super Hornet da varsa...



Kullanıcı tarafından değiştirilebilen pilot bilgileri sayesinde istediğiniz elemanlara sahip filoyu kendiniz kurabileceksiniz.



Şu füzelere bir göz attığınızda, Hornet'ın gerçek bir savaş/bombardıman uçağı olarak rolünü daha iyi kavrayabilirsiniz. Düşman kuvvetlerinin pek şansı yok gibi...

önemli özelliklerinden biridir. Oyuncular da senelerdir bir geliştirici firmanın çıkıp da son derece kayda değer olan bu unsuru şöyle enine boyuna işleyen bir simulasyon hazırlamasını beklemişlerdir. Oyunun yapımcısı Greg Kreafle'a göre EA ve Jane's bunu ilk başaran olacaklar. *F/A-18*'de çok gerçekçi uçak gemisi hareketleri (dönüşler, yana yatmalar vs.) bulunacak ve bunlar hava koşullarına, geminin hızına, fırlatma mekanizmasından çıkan dumanlara ve hatta uçakları yukarı çıkaran asansörlere bile bağlı olacak! Oyunda ayrıca etkileşimli bir iniş görevlisi sesi de kullanılacak; ayrıca iniş sırasında kanca atma işlemleri de çok ayrıntılı olarak modellenecek (bütün iniş takımları ve hatalı inişler de buna dahil).

DI'ın da iddialı bir Super Hornet simulasyonu hazırlayarak rekabeti iyice kızıştırmaya yeltendiğini bilen Greg, bu konuda çok da endişeli değil. DI'ın projesinde animasyonlu CAT adamlarının bulunacağını duymak da onu çok etkilememiş. "Güvertedeyken iyi hareketli CAT görevlilerinin bulunması kendinizi oyuna daha da kaptırmanızı sağlasa bile tasarımın daha en başlarında verdiğimiz bir kararla genel olarak sürükleyicilik faktörünü görevlerin bütününe yaymanın çok daha akıllıca olacağını düşündük. Listemizdeki etkileşimli güverte özelliklerinin ve denizcilikle ilgili konularda ayrıntıya çok önem vermemizin son derece gerçekçi bir deniz/uçak gemisi deneyimi yaratacağına yürekten inanıyoruz."

> **"Denizcilikle ilgili konularda ayrıntıya çok önem vermemizin son derece gerçekçi bir deniz/uçak gemisi deneyimi yaratacağına yürekten inanıyoruz."**
>
> —Greg Kreafle, Yapımcı

Peki oyuncular *F/A-18*'de ne tür görevlerle karşılaşacaklar? 16 tane görev içeren geniş alıştırma bölümü ve *F-15*'in güncellenmiş Mission Builder programının yanı sıra oyunda Rusya'nın Kola yarımadasında geçen büyük bir senaryo da bulunuyor. Oyuncular, biyografilerini ve pilot fotoğraflarını kendileri düzenleyebildikleri özel birliklerle savaşıyor ve terfiler, madalyalar elde edebiliyorlar. Ancak senaryonun konusu konuşulmaya başladığı zaman sıkı simulasyoncuların genellikle merak ettikleri tek bir şey vardır; senaryo dinamik mi, yoksa sabit mi (hatta ikincisini söylerken yüzlerini buruşturmamaya çalışırlar, ama beceremezler)?

Jane's ekibi bu konuda kendine özgü yepyeni bir yöntem geliştirmiş, Greg şöyle konuşuyor: "Son birkaç senedir bu senaryo konusunun ne denli ateşli bir şekilde tartışıldığının çok iyi farkındayız. Ekibimiz, *F-15*'te bilerek yarattığı yeni senaryo sistemiyle şu anda ortalıkta bulunan en iyi senaryo felsefelerinden birini ortaya çıkardı. *F/A-18*'de de bu sistemi geliştirmeye ve genişletmeye devam ettik. Yarı-dinamik bir senaryo yapısı seçtik; çünkü bizce bir oyunun asıl amacı (oyunun kendisi ne kadar gerçekçi olursa olsun) oyuncuya zevkli, dengeli ve sürükleyici bir oynanış deneyimi sunmaktır."

Grafikler açısından düşünürsek *F-15*'in devamı niteliğinde bir oyun yapmak, son derece tehlikeli ve zor bir görev. *F-15*, PC'de şimdiye kadar gördüğümüz en güzel grafiklere sahip oyunlardan biriydi. *F/A-18*'de kullanılan grafik motoru ise çıtayı birkaç seviye daha yukarı çıkarmak amacıyla tamamen sıfırdan yazılmış yepyeni bir motor. Donanım hızlandırması gerekli olacak; ancak bilgisayarınızda gerekli parçalar olduğu zaman da çok etkileyici ve yüksek çözünürlük destekli 16-bit görüntüler elde edebileceksiniz. Göze hitap eden bu yenilikler arasında güneşin su üzerinde yansıması, uçağın ve MPD'nin (multi-purpose display) parlama efektleri, çok gerçekçi ve hacimli bulutlar ve bütün hava koşulları (gökgürültüsü, yağmur ve kar) bulunuyor. Ayrıca oyunun iki



Bu jet, hava üstünlüğü sağlamak için bir sürü havadan havaya füzeyle donatılmış. Gökyüzünün tek fatihi olmak konusunda da iddialı.

milyon kilometrekarelik geniş bir alanı üzerinde sık ormanlarla kaplı dağlık bölgeler, hareketli araçları olan karayolları, her seferinde değişik olarak meydana gelen patlamalar ve rüzgarla sürüklenen dumanlar bile bulunuyor.

Peki ya oyunun çoklu oyuncu desteği? "Oyunun multi-player özellikleri çok geniş ve derinlikli" diyor Greg. "Tamamen oyuna entegre olmuş yardımlaşmalı ve karşılıklı oyun türlerimiz olacak; ayrıca bunlar Jane's'in multi-player servislerinde de desteklenecek. Bunun yanında, diğer oyunlardan farklı olarak çok incelikli bir görev editörü sayesinde oyuncuların istedikleri tür görevler yaratmalarına imkan tanıyacağız. Bu gerçekten çok özgün ve harika bir özellik." Oyuncular tarafından yaratılacak bu tür oyunların senaryolarda da geçerli olacağını düşününce Greg'in heyecanını anlayabilirsiniz.

Geçtiğimiz birkaç sene içinde Spielberg'in her filminin doğal bir Oscar adayı olması gibi Jane's'in çıkardığı her yeni oyun da PC'de Yılın Simulasyonu olmaya doğal bir aday. Bakalım *F/A-18* ile bu başarılarını tekrarlayabilecekler mi? Yılbaşı civarında bu sorunun yanıtını öğrenmiş olacağız. PCG

Force Commander

Birliklerinizi yüzey saldırısı için hazırlayın

LucasArts'ın merakla beklenen ve Star Wars evreninde geçen real-time strateji oyunu, 3D hızlandırma desteğini de arkasına alarak sahneye çıkmaya hazırlanıyor.

—*Stephen Poole*

Dev gibi ve ne verirseniz alan bir hayran kitlesi için piyasaya ürün pompalamak başka şeydir, birinci sınıf oyunlar hazırlamak bambaşka bir şey. İşte LucasArts'ın Star Wars serisi PC oyunlarını özellikle etkileyici yapan şey de bu: Bu oyunların neredeyse hepsi kendi türünde oynanış ve prodüksiyon değeri bakımından en tepede yer almıştır. Elbette Rebel Assault gibi basit bir aksiyon oyunu sizin için pek uygun olmayabilir, ama eğer bu türü seviyorsanız daha iyisini düşünemezsiniz.

Sanırız bütün bunlar, LucasArts'ın ilk real-time strateji denemesi olan *Force Commander*'ın çıkışını niçin erteleyip durduğunu büyük ölçüde açıklıyor. İlk olarak *PC Gamer* Amerika'nın Mayıs 1998 sayısında incelenen *Force Commander*'da, geleneksel bir RTS'nin bütün göz alıcı özelliklerine sahipti. Proje lideri Garry Gaber'a göre belki biraz abartılmıştı bile... "Ürünümüzün gitmekte olduğu yön (üç boyutlu bir *Command & Conquer* görünümü denebilir), şimdikine kıyasla o kadar da zevkli değil gibi görünmüştü. Şimdi izlediğimiz yöntem ise stratejik bir kuşbakışı görünüm ile savaşın tam ortasından verilen bir taktik görünümünün karışımını ortaya çıkaracak" diyor Gaber. "Kameraları yeniden tasarlamaya karar vermemizle birlikte başka değişiklikler de gündeme geldi; bütün bunlar oyunu daha incelikli ve ayrıntılı yapmaya ve en önemlisi daha da zevkli hale getirmeye yönelik."

Bu "başka değişiklikler", LucasArts'ı ilk bakışta oldukça radikal görünen yepyeni bir şey yapmaya yöneltti: Oyunun tasarımını kendileri yapmak yerine tamamen dışarıdan bir firma olan Ronin Entertainment'a vermek. Birçok oyunseverin ilk duyuşta tanıyacakları bir isim olmamasına rağmen Ronin Entertainment'ın elemanları geçmişte birçok oyun üzerinde çalışmışlar ve Star Wars temelli bir RTS hazırlamak için gerekli her şeye fazlasıyla sahipler. Çok yönlü strateji oyunu *MechWarrior 3*'ün yanı sıra Ronin'dekiler, zamanında aralarında *TIE Fighter* ve *X-Wing*'in de bulunduğu birçok Star Wars oyununun hazırlanmasında çalışmışlar.

LucasArts, projeyi kendi şirketlerinin dışına çıkarmanın oyunun *The Phantom Menace*'ın gösterime girmesine yetişemeyeceği anlamına geldiğinin farkın



Sağdaki gibi All-Terrain Armored Transport araçları (AT-AT'ler), İmparatorluk kara kuvvetlerinin saldırı gücünün yavaş hareket eden, ancak güçlü zırhlara sahip önemli bir parçası.

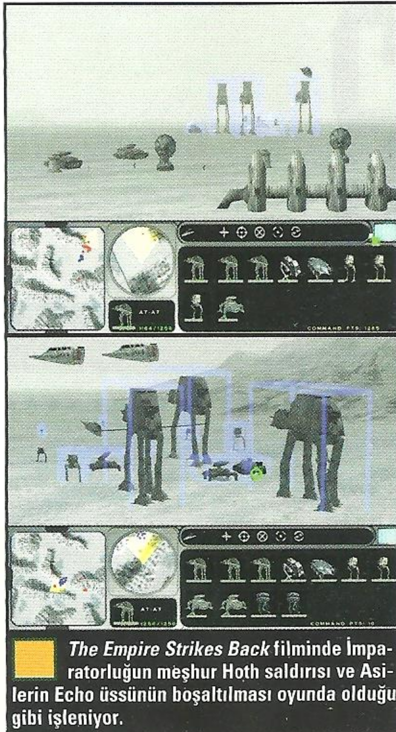
S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Real-time strateji
Üretici: Ronin Entertainment
Yayıncı: LucasArts, (415) 507-4545
www.lucasarts.com
Tamamlanma Yüzdesi: 80%

Kısaca:
LucasArts, Star Wars tabanlı yeni real-time strateji oyununun tasarımı için her şeye baştan başladı. Sonuçlar ise geçen sene Mayıs ayında PC Gamer Amerika baskısında yayınlanandan çok daha iddialı ve heyecan verici.

Bu kadar özel olan ne?
Tamamen 3D destekli görüntüler, değişken görüş açıları ve hem İmparatorluk, hem de Asiler tarafında savaşmanıza imkan verecek bir senaryo modu sayesinde kendinizi Star Wars çatışmalarının tam ortasında hissedeceksiniz. Hoth, Tattooine, Endor... Filmlerden hatırladığınız bütün savaşlar ve dahası...

Ve ne zaman çıkıyor?
Sonbahar



The Empire Strikes Back filminde İmparatorluğun meşhur Hoth saldırısı ve Asilerin Echo üssünün boşaltılması oyunda olduğu gibi işleniyor.

daydı. Ancak bir yandan da böyle olması, oyunun son halinin strateji hayranları için çok daha tatmin edici olması demekti. "Değişikliğin başka bir nedeni de oyuncuya birçok seçenek sunmaktı, bunu yapmak için de yeni bir motor almak amacıyla şirket dışına taşmayı uygun gördük" diyor Gaber. "Ronin'de bu motoru ve daha birçok şeyi bulduk."

Force Commander'ın tek kişilik oyunu, 24 tane düz görevden oluşuyor (ama dallanan bir senaryo isteyerek sızlanmaya başlamadan önce okumaya devam edin deriz). Breen Tantor adında bir imparatorluk generali olarak oynuyor ve İmparatorluğun savaştaki saldırgan tavırlarından bıkıp usandığınız için Asi Birlikler ile bir tür anlaşmaya gidiyorsunuz. Star Wars evreninin en önemli unsurlarından biri olan "aydınlık-karanlık" çatışmasını ön plana çıkarmasının yanı sıra Gaber şöyle konuşuyor: "Bu hikaye ile oyuncunun hem imparatorluk, hem de Asiler tarafındaki bütün müthiş birimleri kullanabilmesini sağlayacağız."

Birimlerden bahsetmişken Star Wars hayranlarının ekranda gördükleri değişik araçları kullanmak konusunda ağızlarının suyunun aktığının farkında olan Gaber, *Force Commander*'ın bu konuda hayal kırıklığı yaratmayacağını söylüyor. "Filmlerde görülen bütün birimler oyunda da bulunuyor: AT-AT'ler, AT-ST'ler, Speeder Bike'lar, Snowspeeder'lar, Stormtrooper'lar ve Dewback'ler... Ayrıca hem çizgi romanlardan, hem de kendi hayal gücümüzden yararlanarak birkaç tane de biz ekledik. Bu yeni birimler arasında Asilerin Hover Tank'i, her iki tarafın uçaksavarları ve taşıyıcı araçları da var. Ayrıca tek kişiyi taşıyan Personal Transport'lar da bulunacak."

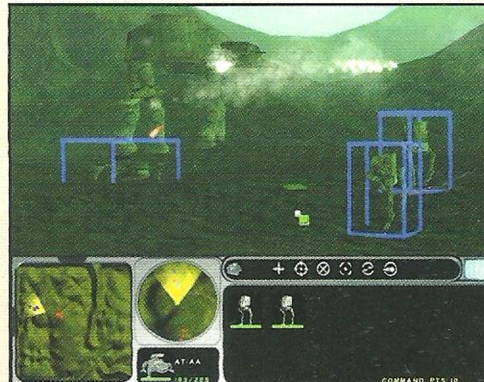
Görevlerin tasarımı da Star Wars duygusuna sadık kalınarak yapılmış. Mesela Ruul adlı bir gezegende geçen bir bölümde, İmparatorluğun mayın döşediği bir vadi var. Bir İmparatorluk generali olarak siz de vadinin bir ucundan diğerine haberleşme birimleri yerleştirmeli ve bu zincirin Asiler tarafından bozulmasını engellemelisiniz. Başka bir görev ise İmparatorluğun silahlarını (burada AT-AT'leri) test etmek için kullandığı Trasse adlı bir gezegende geçiyor. Buradaki amacınız ise bir AT-AT çalıp kaçırmak. Bunlar, *Force Commander*'da göreceğiniz çeşitliliğin yalnızca iki örneği; ancak Gaber "Bütün görevleri bu ikisi kadar özgün yapabilmek için gerçekten çok çalıştık" derken oldukça heyecanlı görünüyor.

Gaber'ın dediğine göre filmlerde gördüğümüz bütün gezegenler *Force Commander*'da da olacak. Yine de LucasArts, oyunun içeriğini sinemaseverlerin bildiği şeylerle sınırlı tutmak istememiş. Gaber, olayların bazı yeni gezegenler de içerdiğini (mesela az önce adı geçen Trasse ve Rull; volkanik bir dünya olan Sarapin; verimli, ormanlık bir gezegen olan ve bir sürü şelalesi, kayalık bölgeleri bulunan Abridon gibi) ve birçok düşman birimi bulunacağını belirtiyor. "Bu özel modelleme sayesinde harika şeyler becerebiliyoruz, bunların en önemlilerinden biri de yerşekillerine çok orijinal ve farklı bir görünüm verebilmek."

Sözü geçen yerşekilleri yalnızca göz boyamak için de yapılmamış. "İşleyen yollarımız ve nehirlerimiz var" diyor Gaber. "Eğer oyuncu A noktasından B noktasına gidecekse bu yollardan yararlanacak. Ayrıca bütün birimlerimizin bazı geçiş kuralları var. Mesela bir piyade, bir taşıma aracı ya da AT-AT tarafından taşınmadıkça bir nehri geçemez. AT-AT de mesela dağa tırmanamaz; ama Asilerin Medical Droid'i tırmanabilir. Bunlar oyunculara bir sürü stratejik olasılık sağlayacak." Oyunda son derece akıllıca (ve rahatlatıcı) bir değişiklik yapan LucasArts, birçok RTS oyununda yanlış kullanılan ve nefret edilen "görüş menzili" olayını tamamen kaldırmış. "Günümüzün uydular ve casus uçaklarla dolu dünyasında böyle yapmak hiç de gerçekçi görünmedi" diyor Gaber. "Star Wars evreninde bütün askeri birimler gezegenlerin yerşekillerinin neye benzediği hakkında bilgiye sahiptir, biz de bunu oyunumuzda sürdürmeyi istedik."



İmparatorluğu turbo-lazer silahlarını etkisiz hale getirmek sizi oldukça uğraştırabilir.



Buradaki AT-ST'ler (scout transport) gibi bazı araçları gruplayıp tek bir komutla hareket ettirmeniz mümkün.

> "Oyuncuya olabildiği kadar sinema benzeri ve heyecanlı bir deneyim yaşatmayı amaçlıyoruz, sanki kendi Star Wars filmlerinde oynuyormuş gibi..."
> —Garry Gaber,
> Garry Gaber, Proje Lideri

LucasArts'ın kaldırıp pencereden attığı başka bir RTS geleneği de, birçok oyunun temeli olan "güçlü mineralleri bulup çıkarma" işi. "Bunun yerine Command Points denen bir sistemi benimsedik, bu sistemde asıl önemli olan üslerinizin sizi ne kadar beğenip güvendikleri" diyor Gaber. "Bu 'komut puanları', düşman birimlerini etkisiz hale getirmek gibi savaşla ilgili amaçlarınıza ulaşmakla ve binalara girip ele geçirmek gibi savaşla ilgisi olmayan görevleri yerine getirmekle kazanılıyor."

Force Commander'ın multi-player modları, dört kişiye kadar oyuncunun 30 civarı multi-player haritasında karşılaşabilmesini sağlayacak. Bu haritalar hem tek kişilik, hem de yalnız multi-player haritalar içerecek. "Tek kişilik bölümleri çok oyunculu oyunlarda da kullanmak yoluyla, oyuncu mesela Hoth savaşını ister İmparatorluk, ister Asiler tarafında oynama imkanı elde edecek" diyor Gaber.

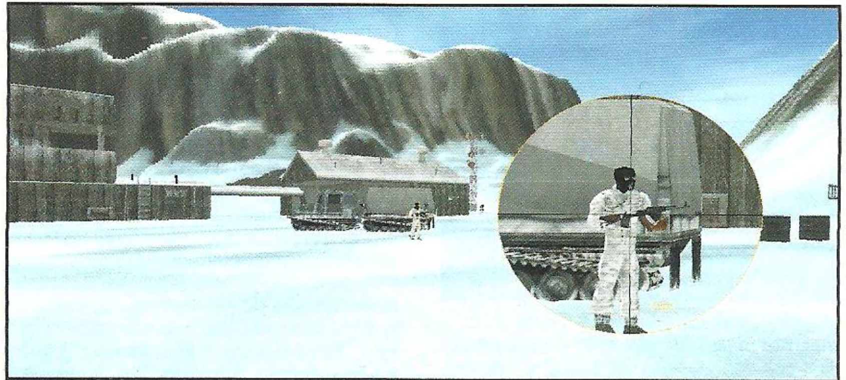
Force Commander, donanım bakımından çok acımasız bir oyun: Önerilen sistem 32MB bellekli ve 16MB 3D hızlandırıcılı bir Pentium II 300. Ancak yalnızca Gaber'ın oyunu anlatışını dinlemek bile hep hayalini kurduğunuz o Voodoo3'ü almak için sizi gaza getirebilir. "Sinema duygusunu çok güçlü şekilde hissedeceksiniz" diyor. "Yerde bir AT-PT'nin içindeyken yukarı bakıp da İmparatorluk birliklerini görmek gerçekten müthiş bir his. Özellikle de Asilerin Airspeeder'ları kablolarını ayaklarınıza dolayıp sizi düşürmeye çalıştıkları zaman..." PCG

Delta Force 2

Amerika'nın en iyileri bir kez daha göreve çağrılıyor.

NovaLogic'in şaşırtıcı derecede popüler (ve şaşırtıcı derecede iyi) olan özel tim oyununun devamında, Voxelspace grafikleri bir adım daha ilerletilecek.

—T. Liam McDonald



Karlı bölgeler ve kış görüntüleri, birçok görevdeki çöl ve orman manzaralarından sonra çok ferahlatıcı görünüyor. Taktiklerinizde hava koşulları önemli bir yer tutacak.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Strateji/Aksiyon
Üretici: NovaLogic
Yayıncı: NovaLogic, (800) 858-1322, *www.novalogic.com*
Tamamlanma Yüzdesi: 80%

Kısaca:

Delta Force 2'de yine dünya çapında bazı gizli operasyonlar yürüten bir özel timin üyesi rolünü üstleniyorsunuz. Sessizce ve çabucak öldürmek için eğitilmiş ve donatılmış bir ekibin komutasını alacaksınız. Geliştirilmiş Voxel grafikleri ise bu görevlerin ve mekanların gerçekçiliğine çok şey katacak.

Bu kadar özel olan ne?

Birinci *Delta Force*, NovaLogic'in Voxel teknolojisini çok iyi kullanan sürpriz bir hit olmuştu. Oyunun devamında ise hava koşulları, bitki örtüsü, daha sıkı kontroller ve oynanışı düzeltip geliştiren birçok yeni özellik bulunacak. Birçok değişik coğrafi mekan da görevler için güzel birer arkaplan oluşturacak.

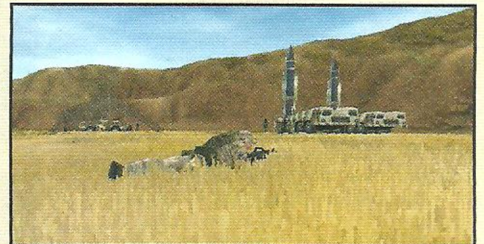
Ve ne zaman çıkıyor?

1999 sonbaharı

Delta Force adını ilk duyduğum zaman gözlerimin parlaması için sanırım affedilebilirim. Sonuçta oyunun önünde birçok engel vardı. Birincisi, *Comanche* ve *Armored Fist* serileri ile vasatın pek de üstüne çıkamayan NovaLogic tarafından yayınlanmıştı. İkincisi de bir first-person oyunu olmasına rağmen Voxelspace grafikleri kullanıyordu. Yakın plan görüntüleri bu motorun ilk versiyonlarıyla hazırlama girişimleri hep başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Tabii bir de *Rainbow Six* gibi "ufak" bir sorun daha vardı, bu oyun *PC Gamer* çalışanlarının ve tabii ki oyuncuların en çok oynadığı oyunların başında geliyordu. *Delta Force*, ilk bakışta zavallı bir *Rainbow Six* gibi görünüyordu. Takım tabanlı "öbür" özel tim oyununda bulunan o ayrıntılı görev planlama safhası bu oyunda yoktu.

Bu kadar "ilk izlenim" yeter. NovaLogic sadece sıkı ve insanı ilk görüşte çeken bir aksiyon oyunu yaratmakla kalmadı, aynı zamanda 32-bit Voxelspace teknolojisinin yeni versiyonuyla oldukça etkileyici sonuçlar almayı da becerdi. *Rainbow Six* ve *Delta Force* ile beşer dakika geçirdikten sonra konuları benzer olsa da aslında bu iki oyunun pek bir ortak yanı olmadığı anlaşılıyordu. *Delta Force*, asıl önemi aksiyona vermek için karmaşık taktik planlama unsurlarını bir kenara bırakmıştı. Her iki oyun da son derece eğlenceliydi; ama farklı nedenlerle...

Delta Force 2'yi yaratırken NovaLogic, ilk oyunu çok popüler yapan ve çıkışından bir sene sonra bile multi-player hastalarının gözdesi olmasını sağlayan tasarımını sürdürmüş. Ancak açıkça görülüyor ki, sadece ilk oyundaki bazı hataları düzeltmek için değil, oyunun duygusunu oldukça değiştiren birçok yeni özellik eklemek için de zamanları kalmış. Tasarımcılar, oyuncuların ve oyun eleştirmenlerinin isteklerine çok önem vermişler. En büyük şikayetlerden biri, diğer takımlar ve adamlar üzerinde kontrol olmamasıydı. Takımların çok monoton olan yapısı, oyunun belli noktalara ulaşmak üzerine kurulu olduğunu düşündürüyordu. Yani o belirli noktalardan birini kaçırınca veya ulaşamayınca yapay zekalı birimler harekete geçmiyordu. Bunun sonucunda da garip davranışlar sergiliyor, çukurlarda gizlenip kalıyor, ateşe karşılık vermeleri ya da ilerlemeleri gerekirken



Voxelspace teknolojisi kullanılarak modellenen uzun otlar, mükemmel bir gizlenme yeri oluşturabilir. İndir kıçını asker!

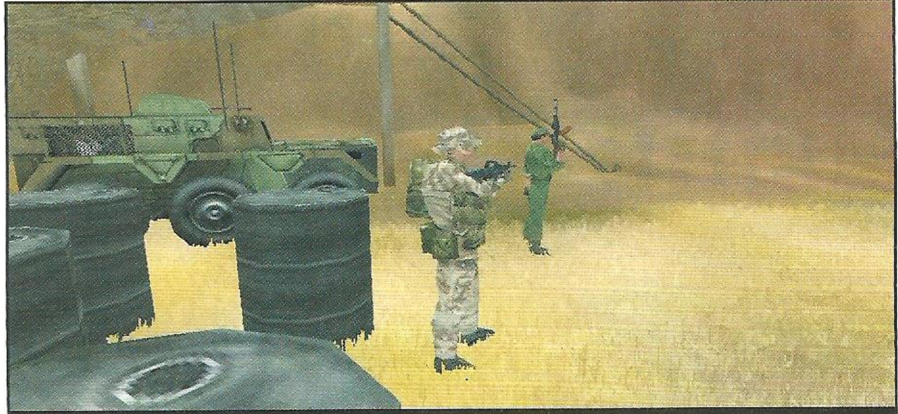
"Oyun hala hareketli sahneler ve uzun menzilli dış alan çatışmaları üzerinde yoğunlaşıyor."

—Wes Eckhart, Yapımcı

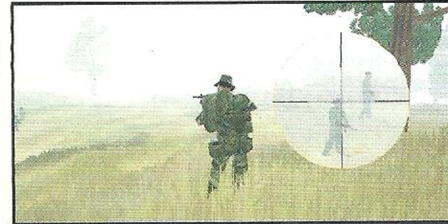
yerlerinde kalıyorlardı. NovaLogic, bu sorunu çözmek için yeni bir yol bulma sistemi de içeren bir komuta ekranı geliştirmiş. Komutan olarak siz, takım arkadaşlarınıza gitmeleri gereken yeri söyleyebiliyor ve hedeflere saldırma emri verebiliyorsunuz (diğer komutlar da büyük ihtimalle eklenecek; ancak bunlar henüz kesinleşmemiş). Böylece görevi baştan sona karmaşık bir şekilde planlamak yerine hassas bir zamanlama isteyen saldırılarda oyuncuya biraz daha fazla süre tanınabilecek.

Daha da ilginç olan şey ise oyunda yüzmeye daha fazla önem verilmesi olacak. Sualtında taktikler geliştirmenizi gerektiren görevler eklenecek, bu yüzden hedefinize karadan olduğu gibi sudan da ulaşabileceğinizi unutmayın. Ayrıca duvarları aşmanız ve merdivenlerden tırmanmanız da mümkün olacak (ve tabii yüksekten düşerseniz yaralanmanız da). Sabit birimler artık yalnızca manzara olarak görev yapmıyorlar, makineli tüfek yuvalarıyla havan toplarını ele geçirerek düşmana karşı kullanmanız mümkün olacak. Bütün bunlar sayesinde her görev için çok daha çeşitli yaklaşımlar içerecek, çok daha gerçekçi bir oyun ortaya çıkabilecek. Orta ve Kuzey Afrika'da, Ortadoğu'da ve Orta Asya'da görevlere çıkacaksınız. Konulu bir senaryo ve bunun yanında tek görevler arasında eşit olarak bölüştürülmüş yaklaşık 40 kadar görevin bulunması tasarlanıyor.

Tasarım ekibi, oyundaki ortamları tam anlamıyla hayata geçirebilmek için Voxelspace motorunu hiç umulmadık bir bölgeye yani zemine önem verecek şekilde geliştirmiş. Çokgenlerin üzerine kaplanan dokuları kullanan birçok klasik grafik motorunun sınırlamaları yüzünden first-person türü oyunlardaki zemin, ekrandan aşağı düşmenizi önleyen bir yüzeyden başka bir şey değildir. Ancak Voxelspace motoru "hacimli pikseller" şeklinde modelleme yaptığı için (yani üç boyutlu pikseller), çevreyi çok daha hassas ve gerçekçi bir şekilde modelleyebiliyor. *Delta Force 2*'de bunun anlamı, çevrenizde otların çok önemli ve hayati bir yer tutması. Otların derinliği ve yoğunluğu olacak, zaman zaman belinize kadar gelecek otların arasında saklanıp sürünerek gizli bir şekilde ilerleyebileceksiniz. Oyunun yapımcısı Wes Eckhart, "Oyuncular dümdüz önlerine, haydi bilemediniz biraz yukarılara bakmaya alışmışlar" diyor. "Artık yere de bakmaya alışmaları gerekecek. Yüksek çalılıkların bulunduğu bir yerdeyseniz, hemen ayaklarınızın dibinde kimin saklandığını hiçbir zaman bilemezsiniz."



Oyun dünyasında, çevrenizde bulunan nesnelere bu kez özellikle daha çok önem verilmiş, bunun amacı da her görev için olabildiğince gerçekçi bir ortam hazırlamak.



Uzaktan sessizce yapılan dürbünlü tüfek atışları, *Delta Force 2*'nin önemli bir bölümünü oluşturuyor. Görünmemek için bu atışları saklanmış halde yapmayı tercih etmelisiniz.

Çevrenin gerçekçiliğine katkıda bulunan başka bir unsur da hava koşullarına verilen önem. Oyun dünyasına yağmur, kar, sis ve rüzgar gibi doğa olayları ekleniyor. Hava şartları yüzünden bazen görüş menzili, hatta manevra yeteneği oldukça azalabiliyor. Eckhart şöyle diyor: "Oyuncular böyle durumlarda kendilerinden 10-15 metre uzaktaki düşmanları bile sezmek için seslere güvenmek zorundalar, yani çok dikkatli ve sessiz bir şekilde ilerlemeleri lazım. Bu gibi durumlarda uzun menzilli dürbünlü tüfekler ve gürültülü M4'ler yerine daha sessiz olan susturuculu M5'leri kullanmak tercih edilmeli. Bazı *Delta Force* oyuncuları, kendileri için çok yeni olan taktiklerde ustalaşmak durumunda kalacaklar." Rüzgar da yaptığınız atışlar üzerinde oldukça etkili olacak. Uzun atışlarda (mesela dürbünlü tüfek kullanırken) yalnızca atışın hızını ve eğimini değil, rüzgarın şiddetini ve yönünü de hesaba katmanız lazım. Tüm bu etkenler silahınızın performansını dolayısıyla sizin performansınızı etkileyecek.

Bir devam oyunundan bekleyeceğiniz gibi birkaç yeni silahla karşılaşacaksınız. Bunların en çok ilgi çekeni "Master Key" olacak: M4 ile 12'lik tüfeğin bir karışımı. "Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi binaların içinde geçen yakın çatışmalar için çok uygun" diyor Eckhart. "Ayrıca sualtında kullanılmak için tasarlanmış silahlara da gözatıyoruz. Heckler & Koch firması, suda 10 metre ve havada 30 metre menzile sahip metal oklar atan P11 diye bir tabanca yapıyor. Bir de menzili daha geniş olan ve sualtında kullanılan Rus yapımı bir tüfek var. Kurşunların açtığı delikler de *DF2*'de önemli bir yer tutacak. Bazı malzemeler ise kurşun geçirecek. Örneğin bir çadırda saklanan düşman askerleri, sizin ateşiniz karşısında hiç de korumada olmayacaklar."



Oyundaki yeni silahların en önemlilerinden biri de "Master Key": M4'ün ve 12'lik tüfeğin birleşmesinden doğmuş.

NovaWorld'de desteklenecek olan multiplayer modu da yeniden yapılanıyor, bu konuda binlerce kişinin görüşlerine ve önerilerine başvurulmuş. Yenilenen Commander's Screen'de oyuncular çok daha etkili bir şekilde emir verip saldırıları yönetebilecekler. NovaLogic ayrıca ilk olarak *F-22 Lightning 3* oyununda kullandığı Voice-Over-Net teknolojisini de DF2' de sunacak (bu sayede oyuncular yazmak yerine konuşarak haberleşebiliyorlar). "NovaWorld'ün bütün özelliklerinde olduğu gibi bunu da sürekli olarak güncelleyip geliştireceğiz" diyor Eckhart. "Voice-Over-Net'in güzelliği ürünle tamamen içiçe geçmiş olması. Oyuncular ayrıca bir ses sunucusu kurmak ya da karmaşık IP ayarları yapmak zorunda değiller. Ses kartınız full-duplex olduğu (zaten birçoğu öyle) ve çalışır durumda olan bir mikrofonunuz bulunduğu sürece bir multiplayer oyuna girerek konuşmaya başlamanız hiç de karmaşık ve zor değil."

Eckhart şöyle noktalıyor: "Oyun hala hareketli sahneler ve uzun menzilli dış alan çatışmaları üzerine yoğunlaşıyor." Söylememe gerek bile yok, *Delta Force 2* hazır olduğu zaman ilk alıp oynayacaklardan biri ben olacağım. İlk zamanlardaki önyargılarımdan eser kalmadı. PCG

Amacımız işinizi kolaylaştırmak

Eski sistemlerinizi çöpe atmanızı engelleyecek bir teknoloji

Üretkenliği artıran ve eskiyen sistemleri demode olmaktan kurtarabilen bir PC teknolojisi günümüz koşullarında hayati önem taşır. Mavi Donanım olarak sistemlerimizde sizin performansınızı zirveye çıkarmak için en güvenilir bileşenleri kullanıyoruz. Yeni nesil PentiumIII işlemciler, AGP grafik kartları, 56 Kbps modemler, Wake – On – Lan teknolojisi ve en son 10/100 Mbps Fast Ethernet Network teknolojisi gibi gelişmeler, sistemlerimizi ileriye yönelik çalışanlar için akıllı bir yatırıma dönüştürüyor. Bu teknolojiye sahip olmak ve performansınızı artırmak için bizi aramanız yeterli.

Ekstra güvenlik için Mavi Donanım teknolojisi

Yeni Mavi Donanım teknolojimiz sizi bir üst seviyeye çıkaracaktır. Bu benzersiz denetim ve destek teknolojisi otomatik olarak potansiyel donanım problemlerini tespit eder ve böylece çok geç olmadan sisteminizin uğrayabileceği zararlara karşı gerekli önlemler alınır. Yüksek kaliteli ve güvenilir teknik desteğimiz sayesinde problemlerden sıyrılıp işinize yoğunlaşabilirsiniz. Mavi Donanım sistemlerinin kurulması, konfigüre edilmesi ve bakımı kolay olduğundan sektör standartları ile uyum içindedir.

Zamanınızın ne kadar değerli olduğunu biliyoruz

Her Mavi Donanım sistemi teknik destek garantisi ile sizlere sunulmaktadır. Sisteminizi kullanmaya başladığınız ilk günden itibaren Mavi Donanım güvencesi yanınızdadır. Uzman kadromuz her türlü ihtiyaçlarınıza anında cevap verecek, kaliteli ve bütçenize uygun sistem seçeneklerini sizlere sunacaktır.





MAVİ DONANIM

Deep Computer Systems

Rıhtım Cad.
Başçavuş Sok.
Bayraktar İŞ Hanı
Kat:4 No:36 Kadıköy - İST.
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61
e-mail:info@mavidonanim.com
http://www.mavidonanim.com

TRUE DREAM SERIES

BASIC

- INTEL® 82440 LX CHIPSET
- AT/ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 PSII PORT
- 3 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO 3D AGP 2X EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE AT
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII/SERİ
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC+KULAKLIK
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 570$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 590$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 615$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 642$+KDV

IDEAL

- INTEL® 810 CHIPSET PPGA
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- MICRO / ATX YAPI
- 4 PCI SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB 3D INTEL® CHIP ONBOARD VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- PCI CREATIVE ONBOARD SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 597$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 617$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 642$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 669$+KDV

CLASSİC

- INTEL® 82440 BX CHIPSET
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 14S HYUNDAI DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC
- SLOT SOKET CPU ADAPTÖRÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI VOICE
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 672$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 692$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 717$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 744$+KDV

EXTRA GAME POWER

- ABIT BE6 ANAKART
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI - UDMA 66 DESTEĞİ
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 128 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 32 MB NVIDIA TNT II ULTRA EKRAN KARTI
- 17" NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 13.2 GB QUANTUM UDMA 66 HARDDISK
- ASUS T5 MIDI TOWER KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 6X DVD SÜRÜCÜ
- 56 K ZOLTRIX ROCKWELL V90 PCI MODEM
- CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
- CREATIVE FPS 2000 4+1 SPEAKER
- 56 K 3COM USROBOTICS PCI V90 MODEM
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 1615$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1650$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1768$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :2097$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :2146$+KDV

OEM satışı için lütfen liste isteyiniz.



Intel Inside Logo'su ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.

EXTRA GAME VALUE

- INTEL® 82440 BX CHIPSET
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 16 MB VOODOO III 3000 AGP 2X VGA EKRAN KARTI
- 15" 0.28 NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K INCA MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- CREATIVE PCI 64 SES KARTI
- 650 WATT INCA SPEAKER
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 992$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1014$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1145$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1460$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1493$+KDV

SURFER

- INTEL® 82440 ZX CHIPSET
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB MAXTOR UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K ZOLTRIX ROCKWELL V90 PCI MODEM
- AZTECH Q3D PCI 3D SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 773$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 795$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz : 948$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1262$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1296$+KDV

Upgrate

6.4 GB yerine 8.4 GB Harddisk.........15$
14" yerine 15" Digital Ekran.............28$
HP 610...95$
1 Aylık Sınırsız Superonline..............18$

- *Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.*
- *Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir.*
- *Ödeme şekli peşindir. Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir.Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.*
- *Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.*
- *Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.*
- *Ürünlerimiz Türkiye'nin her yerine kargo ile gönderilir.*
- *Sistemlerimiz 2000 yılı uyumludur.*

sizi hayal ettiğiniz yerde buluşturalım.

Banka Hesap Numaralarımız:

Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

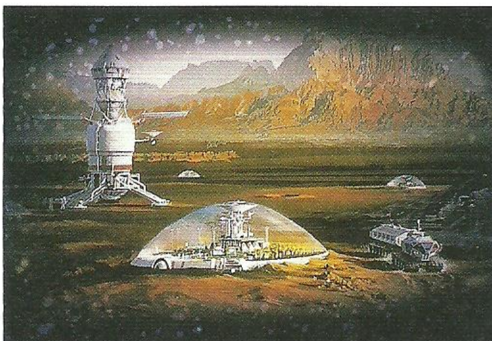
Hasbro Interactive Türkiye'de

Kısa zamanda hızlı bir tırmanışla adından çokça söz ettirmeye başlayan Hasbro, oyuncaklarından sonra şimdi de oyunlarıyla ülkemizde

PC Gamer'da orijinal oyunlar üzerine aylardır sürüp giden tartışmada sizlerden en çok aldığımız sorulardan biri de bu oyunlara nasıl ulaşacağınız yönündeydi. İşte şimdi bu sorunun yanıtlarından biri karşımızda.

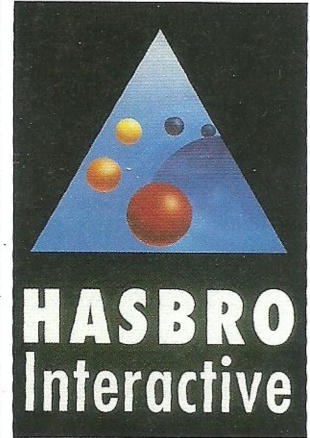
Bilgisayar oyunları pazarına 1995 yılında giren Hasbro Interactive, yaşı en az 20 civarında olanların çocukluğunun klasik "aile tipi" masaüstü oyunlarını bilgisayar ekranlarına taşıyarak birçok insanı mutlu etmekle işe başladı. Geçtiğimiz yıl *Civilization II*'nin yayıncısı Microprose'u bünyesine katarak ve video oyunlarının ünlü ismi Atari'yi de satın alarak etki alanının genişlemesini sağlayan Hasbro Interactive, çok kısa bir sürede oyun sektörüne iki koldan adını yazdırmayı başardı. Firma Microprose koluyla strateji oyunlarındaki, Atari koluyla video oyunlarındaki ve Hasbro Interactive koluyla da başladığı noktadaki yani klasik masaüstü oyunlarındaki iddiasını ayakta tutmayı hedeşiyor.

Geçtiğimiz günlerde Hasbro Interactive'in Türkiye'deki zarif temsilcileriyle, düzenledikleri bir tanışma toplantısında bir araya gelme fırsatımız oldu. Doğrusu yemekler çok lezzetliydi... Ama tabii ki konumuz bu değil! Sohbet boyunca konu dönüp dolaşıp aynı yere geldi: Artık bir nevi efsane olarak anılan ve Sid Meier'ın başyapıtı olan, evet bildiniz, *Civilization II* oyununun devamı niteliğindeki *Civilization II: Test of Time.* Hasbro Interactive ülkemizdeki ilk adımını, Microprose tarafından geliştirilen ve Activision'ın *Civilization II: Call to Power* oyunuyla bir parça hayal kırıklığına uğramış strateji hayranlarının merakla ve hiç kuşkusuz umutla beklediği bu oyunla atıyor. *Civ II*'nin güncellenmiş versiyonu da diyebileceğimiz *Test of Time* herhangi bir aksilik olmazsa bu ay piyasaya çıkacak. Hemen ardından da Türkiye'deki oyuncular olarak *Mech Warrior 3* ve *Roller Coaster Tycoon* oyunlarının orijinal tasarımlarıyla tanışma imkanı bulacağız. Biliyorsunuz her iki oyun da aylar öncesinden piyasaya çıkmıştı; ama Türkiye'de orijinal versiyonlarını bulmak mümkün değildi. Ancak Şrmanın strateji oyunlarındaki iddialı atılımı bunlarla bitmiyor. Ekim ayında sizi bütünüyle strateji (ve tabii diplomasi) üzerine kurulu bir oyun, *Avalon Hill's Diplomacy* bekliyor. Ayrıca yine Ekim ayı içinde bir uçuş simulasyonu olan *B17 Mighty Eight* isimli oyun da piyasaya çıkmış olacak. Firmanın Microprose cephesindeki gelişmeler böyle.



Aylardır gündemden düşmeyen Civilization oyunlarının sıradaki versiyonu Microprose tarafından hazırlanıyor. Oyun *Civ II*'ye bütünüyle sadık kalan bir seçenek dışında bir mitolojik ve bir de bilim kurgu versiyonu içerecek.

Hasbro Interactive cephesinde neler oluyor diye merak edenler için açıklayalım: Klasik ve eski oyunların bilgisayar versiyonlarının yayınlanmasına devam edilecek. Bunlardan *Battleship, Guess Who, Monopoly, Risk*'in devamı olan *Risk II* gibi ülkemizde de çok sevilen ve aile içinde oynanan masaüstü oyunlarla birlikte 80'lerin en popüler puzzle oyunlarından *Rubik*'in (bizde sabır küpü olarak anılırdı) geliştirilmiş hali *Rubik's Games* de Hasbro Interactive'in oyunları arasında. Tabii bütün bu oyunları klasik hallerinin epey ötesinde göreceğiz. Hasbro, oyunların sürekliliğini ve yeni tatlar taşımasını sağlamak için klasik oyunların bilgisayar versiyonlarına birçok oynanış modu eklenmiş. Şirketin çocuklar için de hazırladığı çok özel projeleri var. Bunlardan 1996 yılında başlayan ve çok ilgi gören Tonka serisi her yaştan çocuklar için oyun üretmeye devam edecek. Sadeleştirilmiş arayüzleri ve sevimli karakterleriyle Tonka serisinin oyunları çocuklarını bilgisayarla tanıştırmak isteyen anne-babalar için iyi bir başlangıç noktası olabilir. Ayrıca Action Man gibi çocukların oyuncaklarından ve çizgi Şlmlerinden tanıdığı kahramanların PC ve PlayStation için için tasarlanan versiyonları çocuklar kadar büyüklere de hitap edecek.



İşte bu yoğun oyun trafiği içinde Hasbro Interactive, birçok Avrupa ülkesinden sonra Türkiye'de de temsilciliğini kurdu ve ülkemizdeki oyunseverler de Şrmanın oyun dünyasına kattığı her türden ve gelenekten oyunu takip etme imkanı bulmuş oldu. Bu oyunlar çıktıkça ve yeni projeler gündeme geldikçe biz de sizi bilgilendirmeye devam edeceğiz.

Tribes Oyuna Solo Devam Ediyor

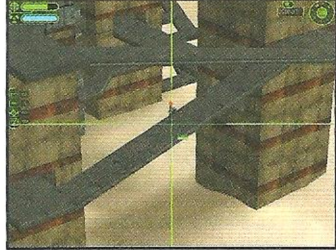
Starsiege Tribes serisi için yapılan yeni bir oyun, single-player görevlerin yanında gelişmiş multi-player özellikler de sunuyor.

Korkmayın, *Tribes 2*nin tasarımı büyük bir hızla sürüyor; ama tek bir oyunla yetinemeyenler için Sierra sonbaharda *Tribes Extreme*'i çıkarmaya hazırlanıyor. Bu mini devam oyunu, serinin zaten çok başarılı olan multi-player özelliklerini geliştirmekle kalmayacak, aynı zamanda ilk oyunda ihmal edilen ve oyuncuların daha çok tercih ettiği single-player ögeleri de bulunduracak.

Tribes Extreme tümüyle yeni eğitim görevleri içerecek ve bu görevler yeni oyuncuların oyunu fazla zorlanmadan öğrenmelerinde yardımcı olacak. Ancak oyundaki en güzel şey multi-player seçeneği olacak. Her bir görev özel bir amaç içerecek ve bu arada halkınızı yeni bir kabile olan Griever'lardan korumaya çalışacaksınız. Kampanyadaki görevleri tamamladıkça yeni silahlar ve kendilerine özel rolleri olan yeni yapay zeka ekip üyeleri kazanacaksınız.

Ayrıca online oyuncular bir çok yenilikle de karşılaşacak. Mükemmel şekilde dengelenmiş bir dizi ekip görevi olacak ve artık kendi ekibinizi kurarak bilgisayar tarafından kontrol edilen bir ekibe karşı online mücadele edebileceksiniz. Bunun yanında klasik *Starsiege Tribes* oynamak isteyenler için de çok sayıda yeni harita ve görev olacak.

Anlaşılan online oyunlar popülaritesini hızla yükseltirken Tribes serisi geleceği görüp şimdiden yerini sağlamlaştırmak için çalışıyor. Şimdiye dek bu seriyi denemeyen herkes için *Tribes Extreme* bu oyunun neden çok konuşulduğunu anlamak için mükemmel bir fırsat.





Tribes Extreme size ve arkadaşlarınıza bilgisayar kontrollü bir rakip karşısında birlikte savaşma imkanı verecek. Oyun bu sonbaharda çıkıyor.

Sid Boş Durmuyor!

Firaxis Sid Meier's, Great Battle serisinin ilk oyunu Sid Meier's Antietam!'ı tanıttı

Sid Meier, Brian Reynolds ve Jeff Briggs'den kurulu Firaxis Games, her ay Görgü Tanığı sayfalarımızda haber olacak bir şeyle karşımıza çıkıyor. Şimdi de Sid Meier's Great Battle serisinin ilk oyunu ve *Sid Meier's Gettysburg!*'un takipçisi olan *Sid Meier's Antietam!*'ın (evet bir cümlede üç tane Sid Meier çok fazla ama ne yapalım, oyunların isimleri öyle... zaten bu açıklamayla da dört etti) yakında hazır olacağını öğrendik.

Yeni oyun *Gettysburg!* motorunun geliştirilmiş bir versiyonu üzerine kurulu olacak ve yeni arazi graŞkleri, sadeleştirilmiş arayüzü ve geri plandaki yeni renkleriyle oldukça etkileyici görünüyor. Yapay zekaya da eklemeler yapılmış ve yeni askeri birimler Amerikan İç Savaşı oyunlarını sevenlere tarihi ve kurgusal nitelikte olmak üzere iki seçenek sunuyor.

Oyunun ilginç bir yanı da pazara sunuluş biçimi. *Antietam!* özel olarak Firaxis'in web sitesinden satılacak. Şirket *Gettysburg!* hayranlarının Şyat konusunda mağdur olmasını önlemek için böyle bir yol seçmiş. Oyunu sipariş etmek için yapmanız gereken şey *www.firaxis.com* adresine girmek ve bir sipariş formu doldurmak. Serinin gelecekteki oyunları da aynı yöntemle satılacak.

Amerikan İç Savaşı'yla ilgilenenler hazır olun; bu sonbaharda çıkacak olan *Sid Meier's Antietam!* tam size göre!

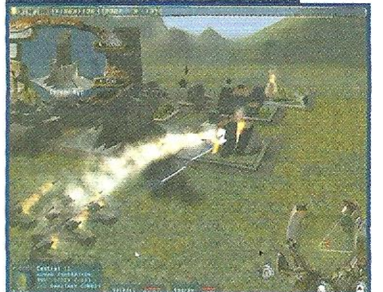


Gettysburg! hayranları önümüzdeki aylarda Sid Meier's Great Battles serisinin ilk oyunuyla ödüllendirilecek. Ancak oyun sadece Internet üzerinden satılacak.

YAPIM AŞAMASINDA

Imperium Galactica II

Uzayda geçen savaş oyunlarını sevenler için iyi bir haberimiz var; bu Aralık ayında GT Interactive ve geliştirici Digital Reality *Imperium Galactica II*'yi uzay severlerin beğenisine sunacak. Bu real-time uzay savaşı-strateji oyunu oyunculara her birinin kendi amaçları olan üç ırktan birini (Human, Brutal ya da Political) kontrol etme şansı verecek. Oyun Human ve Brutal ırkları savaşırken Political'ların da her iki tarafa da para karşılığı kaynak ve hizmet sağlaması üzerine kurulu olacak. Oyun her defasında rastgele bir hikaye çizgisi yaratacağından, her oynadığınızda farklı bir deneyim yaşayacaksınız. Hangi tarafı seçerseniz seçin birimlerinizi üreterek ve onları uygun gördüğünüz şekilde silahlandırarak Şlonuzun kaderini ve izleyeceği yolu siz belirleyeceksiniz. Kara savaşları size 80'den fazla gezegenin yüzeyindeki koloninin savaşlarını yönetme imkanı verecek. Oyunda diğer ırklar da rol oynayacak ve amacınıza ulaşmak için onlarla anlaşmalar da yapabileceksiniz. GraŞkler inanılmaz görünüyor ve oynanışa getirilen birçok kolaylık strateji oyuncularını uzun süre zaptedecek gibi görünüyor. Ayrıca altı oyuncuya kadar Internet üzerinden multi-player oynama imkanınız da olacak.



Etkileyici graŞkleri ve derin, sürükleyici oynanışıyla *Imperium Galactica* pazarda büyük sükse yapacak gibi görünüyor.

Risk II

Hasbro'dan da bu beklenirdi. Gerçekten de son beş yılın öncesinden kalma klasik tahta oyunlarını çok hoş bir şekilde

Devamı 28'inci sayfada

27'inci sayfanın devamı..............



Flat Earth Society'nin iddia ettiğinin aksine yaşadığımız gezegen küre biçimindedir. *Risk II*'de, oyunu bu perspektiŞ kullanarak oynayacaksınız.

bilgisayara taşıyorlar. Firmanın en iyi çalışmalarından biri *Risk* adlı oyundu. İşte şimdi bu popüler ve eğlencelik savaş oyunu tekrar karşınızda, tabii güncellenmiş haliyle. *Risk II*, ilk CD-ROM versiyonunu hit yapan ne varsa yapısında bulunduracak. Ve bununla kalmayıp bazı yenilikler de sunacak. En ilginç olanı "Same-Time-Turn" varyasyonu. *Risk*'de oyun genellikle büyük orduların savaşı halinde ilerlerdi. Bu orduların her biri kendi sırasını oynarken elindeki bütün gücü tüketir ve bir sonraki oyuncuya sıra geldiğinde ona karşı sahip olduğu avantajını yitirirdi. Bu kez taraŞar aynı anda hareket ediyor. Bu klasik oyuna getirilen diğer yeniliklerse şöyle: Internet üzerinden oynayan ve farklı dilleri konuşan oyuncuların iletişim kurmasını sağlayan ikonik iletişim özelliği; oyunun başında arazi seçimi yapmanızı sağlayan 3D bir dünya haritası ve oyuncuların kendi birimlerini sınırlara ya da şehirlere yerleştirmesini sağlayan bir arazi derinliği. *Risk II* bu Ekim ayında tüm dünyayla birlikte ülkemizde de çıkacak.

Arcatera

Her kim adventure türünün ölmeye başladığını söylüyorsa UbiSoft'un *Arcatera*'sından haberi yok demektir. Alman geliştirici Westka Kommunikation'ın Şkir babalığı yaptığı bu adventure oyunu ayrıca roleplaying ögeleri de taşıdığı için her iki türün sevenlerinin de ilgisini çekecek. Bu hikayenin kahramanı olarak Dark Brotherhood'u durdurmak için oyun dahilinde üç haftanız var. Bunlar, hayattaki tüm amacı herkesin keyfini

.... Devamı 30'uncu sayfada

Lara Yine Sahnede

Hiçbirinizin şaşırmasını beklemiyoruz; Eidos yeni bir Tomb Raider oyununun duyurusunu yaptı.

Oyun dünyasının değişmez bir altın kuralı vardır; eğer elinizin altında ilgi gören ve başarılı bir oyun varsa bu fırsatı sonuna kadar değerlendirmeniz gerekir. Tıpkı *Tomb Raider* gibi. İlk çıktığı günden beri birçok oyuncunun gönlünü çalan *Tomb Raider* serisinin yapımcısı Eidos Interactive, doğrusu bizi hiç merakta bırakmadı ve kısa sürede üç oyunluk bir *Tomb Raider* arşivi oluştu. Bugünlerde konuşulan yeni oyunsa *Tomb Raider: The Last Revelation*. Eidos, geçtiğimiz günlerde oyunun halen geliştirme aşamasında olduğunu ancak çok yakında tamamlanmış olacağını açıkladı.

Belki bir kısmınız onun yıllara meydan okuyan ve kendini sürekli yenileyen bir kadın kahraman olduğunu düşünüyorsunuz, belki bazılarınız artık ondan sıkıldınız ve durmadan ortalıkta olduğu için yüzünü eskiten bir pop yıldızı olarak onu suçluyorsunuz. Bazılarınız da "Kahramanının kim olduğu umrumda değil, ben iyi bir action-adventure oyunu istiyorum" deyip onu görmezden geliyorsunuz. Ama siz ne düşünürseniz düşünün bayanlar baylar, Lara Croft yine karşınızda.

Yapımına 1998 yılında, *Tomb Raider III* henüz bitmemişken başlanan *The Last Revelation* Mısır'ın birbirinden farklı bölgelerinde geçen ve sürekliliği olan tek bir hikaye sunacak ve önceki Tomb Raider oyunlarından farklı olarak yeni bir level'ın yüklenmesini beklerken oyununuzu yarıda kesmek gibi durumla karşılaşmayacaksınız. Oyun içinde elbette içinde bulunduğunuz duruma göre değişen amaçlar olacak ama temelde Lara'nın tek bir hedefi olacak ve bütün oyun boyunca bu süreklilik korunacak. Bu da oyunun daha küçük bir dünyası olduğunu ve amacınıza ulaşmak için gereksizce araştırmanız gereken yerlerin yani vakit kaybının azaltıldığını gösteriyor. Büyük mekanlar yerine daraltılmış bir ortamda girip çıkabileceğiniz birçok ufak odalar olacak. Eidos ayrıca "bir kapıyı açmak için düğmesini bul" benzeri basit ve kalıplaşmış bulmacaların ötesinde yeni bulmaca tipleri olacağına ve yeni bir arayüz ve inventory sistemi kullanılacağına dair söz veriyor.

Eidos yetkilileri *Last Revelation*'ı önceki Tomb Raider oyunlarından ayıran bir diğer özelliğin de Lara Croft'un düşmanlarına getirilen çeşitlilik olduğunu söylüyor. Hikayenin Mısır gibi mistik bir mekanda geçmesi tasarımcıları tanıdık türlerin yanı sıra öncekilerden farklı düşman tipleri üretmeye yöneltmiş. Gerçi hala Lara'nın bir mumyaya karşı (biliyorsunuz, son günlerde kafamızı nereye çevirsek bir mumya görüyoruz) savaşıp savaşmayacağını bilmiyoruz; ama mitolojik bazı kötü adamların ortalığı renklendireceğine dair haberler aldık.

Eskimiş olan graŞk motoru önceki üç oyunda da olduğu gibi tekrar elden geçirilmiş ve yine kullanılmaya devam edecek. Bu da görüntülerin daha net ve Lara'nın daha endamlı olmasını sağlayacak; çünkü Lara Croft'un hareketlerini render etmek için yeni bir teknoloji kullanılıyor. Böylece Tomb Raider'dan çok Lara Croft'un kendisine hayran olanlar da dünyayı kurtarmak gibi büyük bir amaç için olmasa da oyunu büyük bir keyişe oynayacaklar. Oyunun ayrıca bir PlayStation versiyonu da PC versiyonuyla birlikte piyasaya çıkacak. Ancak iki sistem arasında var olan bazı farklar sebebiyle graŞklerin PC'deki kadar başarılı olmayacağı söyleniyor. Yine de bunlar detaylar arasına gizlenebilecek ve oyuncu açısından pek de gözle görülebilir bir değişiklik olmayacak.

Dördüncü oyunun gündeme gelmesiyle akıllara bir başka soru daha takılıyor. Bundan sonra bir Tomb Raider daha görecek miyiz? Cevap biraz bulanık gibi ama kesinlikle sürpriz değil. Yetkililer böylesine ilgi çeken bir seriyi kolay kolay elden bırakacak gibi görünmüyor ve topu Lara'ya atıyorlar: "Biz istemesek de o kendini gösterecektir."

Eidos şimdilik *The Last Revelation* hakkında fazla konuşmaktan sakınıyor ve biz de oyunda şimdiye kadar duyduklarımızdan fazlasının olmasını ummaktan başka bir şey yapamıyoruz. Gerçi şu ana kadar aldığımız bilgiler serinin başından beri kendini kanıtlamış olan genel çizgisinde pek öyle kayda değer bir değişiklik olmayacağı yolunda ancak zaten Tomb Raider hayranları için oynanış ögesinin geliştirilmesi ve graŞklerin güzelleştirilmesi yeterli görünüyor. *Tomb Raider: The Last Revelation*'ın tam çıkış tarihi Kasım 1999 olarak açıklandı. Bu güzel bayana yeni macerasında göz kulak olmak için gönüllü olanlara duyurulur!



Tomb Raider serisinden bütünüyle yeni bir oyun bekliyorsanız *The Last Revelation* sizi hayal kırıklığına uğratabilir; ama öncekilerden daha iyi olacağına dair umut vaat ediyor.

SOYO

YOUR VALUABLE CHOICE

SY-D6IBA : ATX form factor, Dual CPU, Soyo COMBO s/u, Ultra Wide SCSI WOL (Wake on LAN) header, 'Hardware Doctor' Utility, 2xUSB ports, Power On by modem, alarm, keyboard
4 PCI, 2 ISA, 1 AGP, 4 DIMM

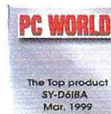
SY-6BA+ : ATX form factor, Soyo COMBO setup, 133 MHZ FSB WOL (Wake on LAN) header, 'Hard Ware Doctor' Utility ,2xUSB ports,Power On by modem, alarm, keyboard
5 PCI, 2 ISA, 1 AGP, 4 DIMM

SY-6ZE+ : ATX form factor, 133 MHZ FSB, ZX Chipset WOL (Wake on LAN) header, 'Hardware Doctor' Utility Power On by modem, alarm, keyboard
4 PCI, 3 ISA, 1 AGP, 4 DIMM

SY-6IZA : ATX form factor, 66/133 FSB, Creative Sound WOL (Wake on LAN) header, 'Hardware Doctor' Utility, 2xUSB ports, Power On by modem, alarm, keyboard
4 PCI, 1 ISA, 1 AGP, 3 DIMM













28'inci sayfanın devamı

kaçırmak olan bir grup kötü adam. Bir de sizin yaşadığınız şehrin prensini tahttan indirmeye çalışıyorlar. Yaptıklarınız oyunun gidişini değiştirecek. Yaptığınız şeylere ve macera boyunca diğerleriyle nasıl ilişkiler kurduğunuza bağlı olarak oyunun sonu değişecek. Westka, *Arcatera*'daki yapay zekanın yaşayan bir dünya sunacağı konusunda iddialı; şehir sakinleri, siz neyin peşinde olursanız olun gündelik hayatlarına devam edecekler. Oyunda çok sayıda görev ve bulmaca olacak ve bunları belli bir sırayla çözme zorunluluğunuz olmayacak. Harika görünen ve önceden render edilmiş iki boyutlu graŞkleri, keşfedeceğiniz 100 ayrı mekanı ve etkileşime girebileceğiniz 120 karakteriyle Arcatera soyu tükenmeye başlayan adventure türünün yeniden doğması için gerekli Ştili ateşleyen oyun olabilir. Oyun 2000 kışında çıkacak.



Daha çok bir adventure oyunu olsa da *Arcatera*'da bulunan büyüler, grup savaşı taktikleri ve level gelişimi roleplaying oyuncularını da cezbedecek gibi.

SCAA Can-Am

Motorsport Simulations, hem online hem de tek kişilik oyun dünyalarını sarsmaya hazırlandığı bugünlerde yarış lisanslarını toplamaya devam ediyor. Ekibin ilk oyunu olan *AMA Superbike* siz bu satırları okurken çıkmış olacak ve sıradaki oyun da 2000 yılının başlarında çıkacak olan araba yarışı *SCAA Can-Am*. Sports Car Club of America'nın lisansıyla çıkacak olan *SCAA Can-Am* da geliştirici Şrmanın tüm yarış oyunlarında kullanmak üzere tasarladığı motoru kullanacak. Bu yarış stili açık kokpitiyle sürücüyü farklı bir şekilde zorluyor. Oyun hem online hem tek kişilik olarak Superbike'la aynı zamanda piyasaya çıkacak.

Yeni Bir Dungeons & Dragons Oyunu

Black Isle'dan roleplaying hayranlarını online olmaya zorlayacak yeni bir oyun

Interplay Entertainment'ın roleplaying kolu Black Isle Studios son oyunu *Neverwinter Nights*'ın tasarımı hakkındaki bilgileri duyurdu. Oyun *Dungeons & Dragons*'un kurallarını kullanacak ve Forgotten Realms evreninde geçecek. Bunlar projeyle ilgili en genel bilgiler; ancak hepsi bu kadar değil.

Neverwinter Nights'ın epik hikayesi özellikle multi-player oynanış üzerine yoğunlaşılan bir dünyada geçecek. Bu da *D&D*'nin kağıt-kalemle oynanan tarzının hayranlarının alışık olduğu bir ortam yaratılacağının işaretlerini veriyor. Oyunda kullanıcıların kendi dünyalarını yaratabilmesi için birçok kolaylık sağlanacak. Oyuncular pek de zorlanmadan kendi kulelerini inşa edebilecek, bir canavar yaratabilecek ve tabii kendi haritasını oluşturabilecek. Multi-player oyunda oyuncu ayrıca Dungeon Master olarak rol alabilecek ve oyundaki diğer oyuncularla real-time etkileşim kurabilecek. Oyunda Bio Ware Omen isimli 3D sistem kullanılacak. Tanıtım için yayınlanan demo görüntüleri son derece umut verici ve aynı zamanda da ürkütücü gibi görünüyor. Bu arada şimdiye kadar gördüğümüz sahnelerin *Baldur's Gate*'e olan benzerliklerinin dikkatli gözlerden kaçmadığını da belirtmekte yarar var; ama sadece ve sadece dikkatli gözlerden!

Black Isle, *Neverwinter Nights*'ın tasarımında, ününü *Baldur's Gate*'le kazanan Bio Ware Corp. ile çalışıyor. Hatırlayacaksınız PC Gamer'dan 1998 yılının En İyi RPG Ödülü kazanan ve çok beğenilen bu oyun da *D&D*'nin kurallarını kullanıyordu. Bio Ware Corp. oyunculara sağladığı eşsiz bir *D&D* macerasının yanı sıra multi-player roleplaying deneyimini daha da derinleştirme amacını taşıdıklarını ayrıca *Baldur's Gate*'i yaratan ekibin yeni bir oyun yapmak için tekrar bir araya gelmesinden büyük mutluluk duyduğunu söylüyor. *Neverwinter Nights* oynamak için sabırlı olup 2000 yılını beklememiz gerekecek.



Black Isle ve Bio Ware Corp. *Baldur's Gate*'den sonra bu kez de *Neverwinter Nights*'ı yapmak için bir araya geldi.



Aman Tanrım, bu kadın arkasındaki yaratığı basit bir böcek sanıyor olamaz! *Neverwinter Nights*'ın garŞkleri oyuncuları tatmin edecek kadar iyi görünüyor.

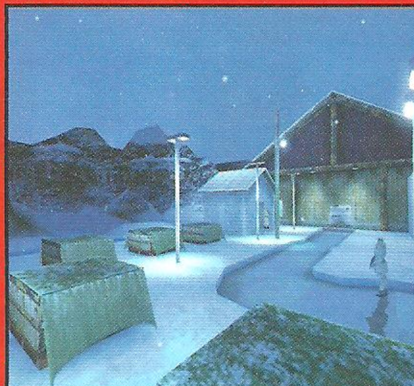
GÜNCELLEME

No One Lives Forever MONOLITH

Geçen sayımızdaki 2000'in En İyi 10 Oyunu yazımızı okuduysanız Monolith'in ismi *No One Lives Forever* olarak açıklanan ve bizi 60'lı yıllara götüren Şrst-person shooter'ından siz de etkilenmişsinizdir. Oyun hakkında söyleyebileceğimiz hala çok şey var; ama şimdi geliştirici firma tarafından bildirilen bazı değişiklikleri bahsedeceğiz. Ekip şu anda oyunun isminin son halinin ne olacağı üzerinde karar verme aşamasında; çünkü daha önceki yazımızda belirtilen hikayedeki bazı ögeler de değişmiş.

"Şimdiye kadar oyun hakkında insanlardan olağanüstü bir destek aldık" diyor tasarımcı Craig Hubbard. "Aldığımız tepkiler çok iyi olduğu için oyunun çok daha orijinal ve çok daha eşsiz olmasını sağlamaya çalışıyoruz."

Öğrenebildiğimiz kadarıyla oyunun baş kahramanı Adam Church, artık İngiliz değil ve adına çalıştığı firma da MIO olmayacak. Çok ilgi çeken bu oyunla ilgili her türlü yeni bilgiyi sizlere bildirmeye devam edeceğiz.



CITIZEN

Denizin dibindeki hazine ...

Eco-Drive

IŞIK ENERJİSİYLE ÇALIŞAN SAAT

Dünya markası Citizen, Eco-Drive modelini denizin derinliklerine taşıdı... İşte sonsuz macerayla sonsuz enerjinin birleştiği an... Dünyanın güneş enerjisi ile çalışan ilk dalgıç saati... Citizen'den Pro-Master Eco-Drive Aqualand. Pil tüketimine son veren teknolojisini kullanarak denizin derinliklerinde çalışabilen ilk saat... Bu saat sayesinde denizin derinliklerinde bile zamanın gerisinde kalmayacaksınız. Dünya'da, ışık enerjisi ile çalışabilen ve su altı sporları için özel olarak geliştirilmiş, ilk dalgıç saati modeli. Promaster Eco-Drive Aqualand. Bu saat üstün teknik özellikleriyle size güven duygusu verecek ve denizin derinliklerine daldığınızda kolunuzda taşıdığınız hazinenin farkına varmanızı sağlayacak.

AQUALAND PROMASTER

maceranın "emniyeti" için

İLERİ SAAT
TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Türkiye Genel Bayii ve Yetkili Bakım Servisi

Halaskargazi Cad. Gazi Ethem Paşa Sitesi 214 /5-1• 80220 Osmanbey - İSTANBUL - TURKEY
Tel:(0212) 246 41 88 -241 56 32 -246 24 29 • Fax: (0212) 248 27 68 - 231 68 51
Web Adres: http://www.citizen.ilerisaat.com.tr • E-mail: citizen@ilerisaat.com.tr

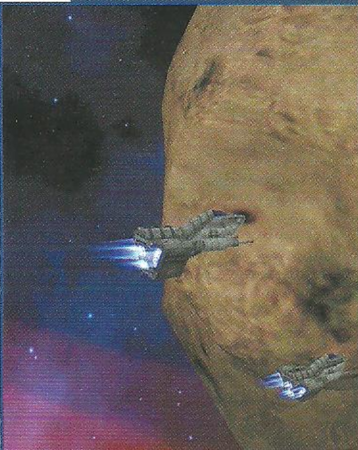
30'uncu sayfanın devamı



Bu zorlu yarışa hazır mısınız? Motorsport Simulations'ın *SCAA Can-Am*'i dayanıklılığınızı sınayacak bir oyun.

O.R.B.

3D real-time uzay strateji oyunlarının sayısı 2000 yılının ilk çeyreğinde çıkacak olan Strategy First'ün *O.R.B.* oyunuyla biraz daha artacak. İki ırktan birini oynayarak (barışçı Alyssian'lar ya da savaşçı Malu'lar) rakibinizi alt etmenin bir yolunu bulmanız gerekiyor; çünkü iki taraf da kendi gezegenlerini saran asteroid kuşağındaki kaynaklar için çekişiyor olacak. Ancak bilmeniz gereken bir şey daha var, o da şu; oyunda var olan üçüncü bir tür olan tehlikeli bir yaratık ırkı tüm güneş sisteminiz için büyük bir yıkım tehdidi taşıyor (evet, artık biliyorsunuz). *O.R.B.* (meraklısı için söyleyelim; açılımı Off-World Resource Base oluyor) her iki taraf olarak da oynayabileceğiniz tam bir macera ve sabrı az olanlar için bir sürü kısa görev içeriyor. Tabii ki oyunun online oynanması da mümkün olacak. Sekiz kişiye kadar ortak ya da rakip olarak oynayabileceksiniz.



Birimleriniz tecrübe kazandıkça yetenekleri ve güçleri artacak. Bu da Strategy First' ün *O.R.B.*'una bir parça RPG havası katıyor.

Devamı 34'üncü sayfada

Interplay Ne Filmler Çeviriyor?

Ünlü firma pek çok hayranı olan bazı oyunlarını filme çekmeye karar verdi

Oyun dünyasının yaptığı Fallout oyunlarıyla ününe ün katan firması Interplay Entertainment, yan kolu olan Interplay Films aracılığıyla en bilinen oyunlarından yedisini filme çekmeye hazırlanıyor. Interplay Films ekibi ayrıca oyunu olmayan bazı hikayeleri de televizyon ya da sinema filmi yapmak üzere çalışmalara başlamış durumda. Firmanın beyaz perdede boy gösterecek oyunlarından bazıları gerçekten de hepinizin ilgisini çekecek kadar bilindik. Örneğin konusu ödül olarak kazandıkları domuzu korkunç yaratıklara kaptıran Redneck'lerin kendilerine ait olanı geri almak için yaratıkların peşine düştüğü Redneck Rampage'i hatırlayın. İşte bu oyundan uyarlanarak yapılması planlanan filmde konuda bulunan güldürü öğeleri öne çıkartılması düşünülüyor. Şimdiye dek filmin Robert Rodrigez tarafından yönetileceği ve yapımcılığını da Dimension Films'in üstleneceği sanılıyordu. Ancak firmalar arasındaki anlaşma bozuldu ve Rodrigez de bir başka proje üzerinde çalışmaya başladı. Bu günlerde filme Sony'nin talip olduğu söyleniyor.

Interplay oyunlarının filme uyarlanması söz konusu olur da Fallout unutulur mu? Bunu tahmin etmek için kahin olmaya gerek yok. Nükleer savaş sonrasındaki dünyada geçen bu RPG-aksiyon oyununa yapılacak film hakkında fazla bilgi verilmiyor ve Interplay şimdilik proje için Dark Horse Entertainment'la ortak çalıştığını ve senaryonun *Dark Skies* ve *Mortal Kombat II*'nin de senaryolarını yazmış olan Brent Freeman tarafından kaleme alınacağını açıklamakla yetiniyor. Filmi yapılacak oyunlardan biri de hepinizin bildiği ve uzayda geçen bir savaş oyunu olan *Descent*. Ancak bu proje beyazperde için değil televizyon filmi olarak tasarlanıyor. Bildiğimiz tek şey filmin NBC televizyonu için çekilecek olduğu ve iki saate sığdırılacağı. Projede adı geçen diğer oyunlarsa Carmageddon ve Earthworm Jim.

Interplay Films'in konusunu herhangi bir oyundan almayan film projelerinden The Night Watch 15. yüzyılda yaşayan bir grup vampir avcısının hikayesini, King Leopold's Ghost Congo'nun gerçek hayattan alınma sömürgeleştirme sürecini ve Bark da kendini köpek sanan bir kadının trajikomik hikayesini anlatıyor.

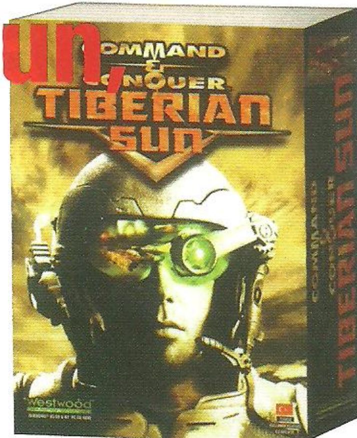
Bilgisayar ödüllü anket yarışması sonuçlandı

Son üç aydır *PC Gamer* ve eşi bulunmaz okuyucuları arasında oluşan iletişim, *PC Gamer*'ın yaptığı son hamleyle daha da gelişti. Sizler için düzenlediğimiz ödüllü okuyucu anket formlarından bahsediyoruz... Sıkı bir oyuncunun en büyük hayali ne olabilir? Tabii ki mükemmel bir bilgisayar! Anlayışlı ve çok duyarlı derginiz *PC Gamer*, ne istediğinizi biliyordu ve istediğinize ulaşmak için vaktinizin çok kısa bir bölümünü ayırmaktan sakınmayacağınızı da tahmin edebiliyordu (tabii ya, bunu bizden başka kim bilebilir!) Ve sizi birbirinize, hatta hepimizi birbirimize (bizi bile!) düşürebilecek kudrete sahip o büyük ödülü, bugün gözyaşları içinde uğurluyor olmanın hüznünü yaşıyoruz. Gateway GP7-500 bilgisayar ödüllü anket formunu gönderen ve yapılan çekilişi kazanarak bu mükemmel ödülü hak eden şanslı okuyucumuz kim mi?

İstanbul Bahçelievler'den Suna Tümer. Çekilişi kazanan yedek talihlimiz ise Ankara Etimesgut'tan Mehmet Koca. Asil talihlimiz Suna Tümer'in ödülü için en geç 8 Eylül 1999 tarihi mesai bitimine kadar dergimize başvurması gerekiyor. Suna Hanım, ödülünü almadığı takdirde, yedek talihlimiz Mehmet Koca için 23 Eylül 1999 tarihi mesai bitimine kadar ek süre tanınacaktır.

Tiberian Sun, Nihayet!

Westwood Studios'un bu işten alnının akıyla çıktığını görmek bile yeterince tatmin edici

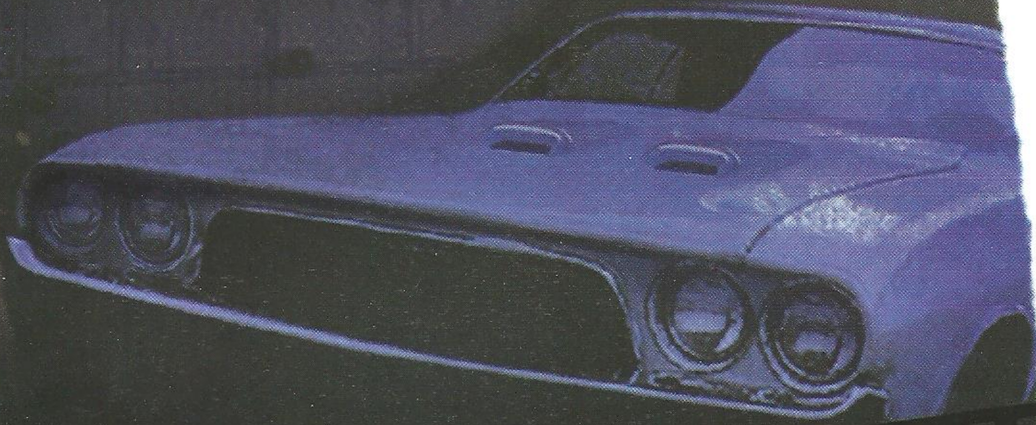


Aylardır çıktı çıkacak denilen ve artık içeriğinden çok çıkış tarihini merak etmeye başladığımız Westwood Studios'un oyunu *Command & Conquer: Tiberian Sun* oyunu nihayet çıktı. Çıktı diyoruz ama *PC Gamer* baskıya girdiğinde henüz çıkmamıştı ancak kesin ve son çıkış tarihi olarak bildiğimiz 26 Ağustos günü oyun öyle ya da böyle raflardaki yerini almış olacaktı, en azından bu konuda garanti aldık.

21. yüzyılda geçen Tiberian Sun yine *Command & Conquer*'da olduğu gibi gezegeni kontrol etmek için ölümüne bir mücadeleye giren Global Defense Initiative (GDI) ve Brotherhood of NOD'u karşı karşıya getiriyor. Oyun ilerledikçe hikaye de yavaş yavaş belirmeye başlıyor ve dünyayı zehirleyen Tiberium'un patlak verme sebebini bulmaya çalışıyorsunuz. Bu arada orijinal *Command & Conquer*'un sonunda öldüğü varsayılan meşhur NOD lideri Kane'e ne olduğunu ortaya çıkarmanız gerekiyor.

Devamı 34'üncü sayfada

DRIVER






PlayStation
PAL
PC
CD
ROM


GT Interactive
Software


ersan
GAMES

32'inci sayfanın devamı

Chessmaster 7000

Satranç yüzyıllardır dünyanın her yerinde aynı şekilde oynanan bir oyun ama bu, Mindscape'in popüler Chessmaster serisini her fırsatta güncellemesini engelleyemiyor. Son versiyon Chessmaster 7000 yepyeni bir görünüşe ve bir dolu yeni özelliğe sahip. Bu da satranç hastaları için oyunun mutlaka alınması gerekenler arasına girmesini sağlıyor. Satranca şimdiye dek ilgi göstermeyenler için bile bu oyunda görülmesi gereken kimi şeyler var. Oyunda bu işi beceremeyenler için de bazı öğretici bölümler bulunuyor. Daha gelişmiş oyuncular için de Chessmaster 7000'e klasik oyunda olmayan bazı yenilikler eklenmiş. Danışmanlığını Josh Waitzkin'in yaptığı oyunda 400.000'den fazla oyun için gerekli veri tabanı bulunuyor. Oyun bu Eylül ayında çıkacak ve Internet, LAN ve modem desteği bulunacak.



Infrogames'in yakında çıkacak oyunu Supreme Snowboarding'inde altı karakterden birini seçip onu en havalı teçhizatlarla donatabileceksiniz.

Supreme Snowboarding

Fransızlar yine sizi tepetaklak edecek manyak bir oyun şıftırtmış. Ah, pardon... Supreme Snowboarding, bu ayın çok ilgi çeken Outcast isimli oyunu yapan Fransız şirket Infogrames'in yeni oyunu. Pentium III ve AMD'nin gelişmiş özelliklerinin avantajını kullanan oyunda 2300'e kadar varan poligonların birleştirilmesiyle oluşan modelleriyle graŞkler kusursuz. Sisteminiz bu özellikleri kaldırabilecek mi? Merak etmeyin. GraŞkler bilgisayarınızın gücüne uygun olacak şekilde ayarlanabiliyor ve bu haliyle de tatminkar kare oranları veriyor. Supreme Snowboarding her biri birbirinden hoş üç pist içeren, üç ayrı

Devamı 36'ıncı sayfada

Westwood Swords and Sorcery'i İade Etti

Tasarımcısı tarafından tekrar sahiplenilen ünlü roleplaying oyunu hayatta kalmayı başardı.

TD.W. Bradley'in (popüler Wizardry serisinin yedi oyunundan dördünün tasarımcısı) heyecan verici role-playing oyunu Swors and Sorcery'nin akıbeti Virgin Interactive'in işasından hemen sonra Westwood Studios'un da Electronic Arts tarafından satın alınmasıyla bilinmeze girmişti. Ancak Westwood, Electronic Atrs'la birleştikten sonra oyunu değerlendirmiş ve geçtiğimiz Nisan'da çıkmış olması gereken bu oyunun yayın haklarını almaya karar vermişti. Sayısız kereler ertelendikten sonra Westwood şimdi de projeyi iptal etmeye ve haklarını tekrar Bradley ve Şrması Heuristic Park'a satmaya karar verdi.

Westwood'a göre Bradley tarafından yapılan mükemmel tekliŞ kabul etmelerinin asıl sebebi oyunu tekrar kazanabilmekmiş. Ancak taraşar hala oyunun yayınlanma ve pazarlanmasının nasıl yapılacağı gibi konularda görüş ayrılığı içinde. Westwood ayrıca oyunun hala çok iyi olabileceğine dair inançlarının sürdüğünü ve Bradley'e bu iş için bol şans dilediklerini belirtiyor.



Sürekli ertelenen *Sword and Sorcery* şimdi de tasarımcılarının yeni bir yayıncı bulmak zorunda olması sebebiyle biraz daha bekleyecek.

Hakların yeniden satın alınmasıyla Heuristic şimdi yeni bir yayıncı bulmaya çalışıyor. Oyun neredeyse tamamlanmış durumda ama Bradley 3D desteği ve multiplay özellikleri gibi bazı yönleri geliştirebilmek için biraz daha vakit harcamayı planlıyor. Heuristic oyunun ismini de değiştirmeyi düşünüyor ama yeni ismin ne olabileceğine dair şimdilik tek kelime etmiyor.

"Bu kazanç Heuristic Park'a yeniden büyük bir fırsat sunuyor. Ayrıca bu geleneksel single-player tarzına desteği yanında Internet üzerinden canlı roleplaying oynamak isteyen oyuncular için de yeni bir dönemin başladığının müjdecisi," diyor Bradley.

Bradley'in oyunuyla gurur duyduğu belli oluyor ve bu durumdan da anladığımız kadarıyla olacağını söylediği her şey gerçekten de oyunda bulunacak. Ancak online roleplaying dünyası bu projenin geliştirmesine başlandığı günden beri çok kalabalıklaştı ve bu yüzden yeterince ilgi görmesi biraz zor görünüyor. *Swords and Sorcery*'nin (ya da her ne olacaksa) hangi Şrma tarafından yayınlanacağı belli olunca size haber vereceğiz. Ve Bredley'in iddia ettiği gibi "yeni bir dönem"in başlayıp başlamayacağını da göreceğiz.

32'inci sayfanın devamı

Oyunla ilgili ayrıntıları elbette elimize geçtiğinde daha detaylı olarak sizlere bildireceğiz ama şimdi hazır dumanı üstündeyken biraz bilgileriniz tazeleyelim istedik, devam edelim! *Tiberian Sun* için Voxel tabanlı ama bütünüyle yeni bir oyun motoru kullanılıyor ve Westwood üç boyutlu ortamların ve gerçekçi görüntülerin eşliğinde güçlerinizin kontrolünü yaparken zorlanmamanız için gelişmiş bir kontrol sistemi sunuyor. Bu arada bilmeniz gereken bir nokta da ortamda radyoaktif bir tehdit olduğu. Evet, patlama sonucu çevrede oluşan kraterler yüzünden göller ve nehirler donabilir, ormanlar yanabilir ve rüzgar zehirli gazları bir yerden bir yere taşıyarak bu felaketin büyümesine sebep olabilir. Bakalım bu kadar işin altından kalkabilecek misiniz?

Oyun, deneyimli oyuncuları bile heyecanlandıracak çok sayıda yeni özellik sunuyor. Rakiplerinizi ister uzaktan takip edip durdurabilir, isterseniz de burunlarının dibine kadar yaklaşıp öyle savaş açabilirsiniz. Karada, yer altında ya da havada seyahat edebileceğiniz araçlarınız ve çok çeşitli silahlarınız var.

Tiberian Sun network ve Internet üzerinden en fazla sekiz oyuncuya kadar oynanabilme seçeneklerini de geliştirmiş. Dahili bir derecelendirme sistemi diğer oyuncular karşısındaki zaferlerinizi ve yenilgilerinizi kaydetme imkanı sağlayacak.



Çok uzun süredir bekletilen oyuncular bakalım Westwood'u affedecek mi?

34'üncü sayfanın devamı

ortam sunuyor; dağ, orman ve kayak merkezi. Oyun çok çeşitli hava koşullarında günün değişik saatlerinde geçiyor. Ayrıca multiplayer desteği sayesinde siz ve yedi arkadaşınız kıyasıya bir mücadeleye girebilecek ve birbirinizi şişlemeye çalışacaksınız. Oyun Eylül'de yani bu ay çıkıyor.



Wilco Publishings'in Hangsim oyununda planörünüzle bu sahnedeki gibi süzülme fırsatınız olacak.

Hangsim

İşte pek sık karşılaşamayacağınız türden bir oyun: Adını Microsoft Flight Simulator için yaptığı eklentilerle duyuran Wilco Publishing bir planör simulasyonu olan Hangsim'i hazırlıyor. Tüm hayatınızı bir kuş gibi uçmayı hayal ederek geçirip de kendinizi bir yamaçtan bırakamayacak kadar ödlekseniz bu oyun size göre. Hangsim'de planörde, yamaç paraşütünde ve diğer termodinamik ve aerodinamik uçuş seçeneklerinde şansınızı deneyebilirsiniz. Üstelik bu araçların motorlu olmadığı için işler kötü gitti diye kendinizi bir anda cennette bulmuyorsunuz. Öncelikle sakin bir havada biraz alıştırma yapabilir ya da doğrudan sert koşullarda yani bulutlu ya da rüzgarlı bir havada uçuşa geçebilirsiniz. İsterseniz rakiplerinizle de yarışabilirsiniz. Üstelik bu rakiplerinizin yeteneklerini ve saldırganlık derecelerini de kendiniz ayarlayabileceksiniz. Bunun dışında oyunda bir de "eğlence olsun" modu bulunuyor, burada diğer paraşütçüleri vurabiliyorsunuz ama kan ve vahşet yok. Hangsim'deki graŞkler 3D planörler ve resim olarak bulunan haritalar üzerindeki arka planlardan oluşuyor. Bu geri planlar yüzeyinde her üç metrede bir piksel görünecek. İsterseniz kendi planörünüzü tasarlama ve kendi yer fotoğraŞarınızı oyuna ekleme şansınız da var. Hangsim bu ay çıkan oyunlar arasında.

PCG

Bir Çağın Sonu

Epic'in Age of Wonders oyunu nihayet çıkıyor

Hatırlıyoruz da bu oyunun çıkış tarihi *PC Gamer*'ın yayın hayatına başlamasından önce duyurulmuştu; 1998 yazı! Bu tarih geçeli çok oldu ve oyun çıkmadan yeni bir yaz geldi de geçti bile. Ama bu kez yayıncı Gathering of Developers, uzun zamandır beklenen bu oyunun önümüzdeki Ekim ayında kesin çıkacağı konusunda garanti veriyor.

Kolbitar Development ve Epic Games'in ortaklığıyla geliştirilen Age of Wonders adventure, strateji ve role-playing öğelerini bir araya getirerek Heroes of Might and Magic serisini anımsatan bir oyun. Oyunda 12 farklı ırk, 50 farklı kahraman ve bu fantastik dünyada ordularınızı savaşa sürdüğünüzde kullanabileceğiniz özel nesneler ve büyüler bulunuyor. Ayrıca hayati bölgelerin güvenliği için savaşarak ya da işbirliğine giderek sonuca ulaşmaya çalışacağınız ve sizi terletecek çok sayıda senaryo bulunacak. Gücü tecrübe kazandıkça artan kahramanlarınıza bu yolda rehberlik edeceksiniz.

Age of Wonders'ın 16-bit grafikleri göz alıcı. Ayrıca oyunu en fazla 1600x1200 çözünürlükte oynama imkanınız var. Haritalar dinamik olacak, yani belli büyüler ve yetenekler araziye göre uyarlanabilecek. Bunun yanında kendi senaryolarınızı, kahramanlarınızı ve artifact'larınızı üretebileceğiniz bir de editör olacak. Multiplay desteği hot seat yani aynı ekrandan oynayabilme, LAN, Internet, modem ve e-mail yoluyla oynama imkanı verecek. Bunlar da Age of Wonders'ın oynanabilirliğinin ömrünü uzatacak özellikler.



Uzun bir süre ertelenmiş olmasına rağmen *Age of Wonders*'ın graŞklerinin güzelliği solmamış görünüyor.

Hala Homepage'iniz Yok mu?

Won.net içeriği bilgisayar oyunu olan kişisel web sayfaları için alan açtı

Bilgisayarlarla ilgilenen hemen herkes artık kendi web sayfasını da hazırlayıp dünyanın dört bir yanındaki insanlarla, abartmayalım, belki de sadece okul arkadaşlarıyla beğenilerini, düşüncelerini, yani kendine ait şeyleri paylaşmak için can atıyor. Ancak bu meraklı ordusunu zapteden bazı şeyler var; teknik olarak gerekli bilgi ve materyal donanımına sahip olmamak gibi yetersizlikler ve daha önemlisi Internet'te web alanına sahip olmak için belli bir ücret ödeme mecburiyeti.

İşte Won.net Internet kullanıcılarına sunduğu bedava homepage hizmetiyle çok sayıda insanın arayıp da bulamadığı şeyi vermiş oluyor. Söz konusu hizmetin verildiği Urbanite/WON.net Homepage Community, HTML'i hiç bilmeyenler için de, uzman derecesinde bilenler için de kullanışlı araçlar sunarak herkesin kendi sitesini yapmasına olanak tanıyor. Özellikle de Won.net oyuncuları için tasarlanan Home Page Central ve action, spor oyunları, strateji gibi tür başlıklarının yer aldığı Channels sayfaları kullanıcılara birbirlerinin yaptığı sayfaları araştırma ve gezme imkanının yanısıra birbirleriyle iletişim kurma şansı da veriyor. Oyuncular kendi aralarında turnuvalar düzenleyebilecek ya da interaktif etkinlikler için birlikte çalışabilecek. Yakında açıklanacak sürpriz etkinliklerle kullanıcılar ödüller de kazanabilecek. Daha fazla bilgi için *www. won.net* adresine başvurabilirsiniz.



Oyun severlerin kendi oyun sitelerini açabilmeleri için artık özel bir mekanları var.

Acclaim South Park'da Israrlı

Bu kazançlı lisansa dayalı iki yeni oyun daha yolda

Tamam, hepimiz *South Park* oyununun kötü bir Şrst-person shooter olduğunu biliyoruz ama oyunun çıkış noktası olan çizgi film o kadar ilgi görüyor ve seviliyor ki prensiplerimizi bir yana bırakıp çıkacağı duyurulan iki yeni South Park oyununu sizlere duyurma ihtiyacı duyduk. Ayrıca ülkemizde çizgi Şlmini izleme fırsatımız olmadığına göre en azından oyunlarıyla idare etme şansınız olduğunu bildirmek boynumuzun borcuydu.

Oyunlardan ilki *South Park: Chef's Shack* bu sonbaharda çıkıyor. Berkeley Studios'un başarılı You Don't Know Jack serisinin tarzındaki bu multiplayer oyun en fazla dört oyuncunun absürd soruları yanıtlamak için yarışmasından ve *South Park*'ı anımsatan mini oyunlara katılmasından ibaret. Oyuna şu meşhur Chef evsahipliği yapıyor, oyuncular da Cartman, Keny, Kyle ya da Stan'dan istediklerini oynayabiliyor.

Önümüzdeki yılbaşında çıkacak olan ikinci oyun South Park Rally. Karting tarzındaki bu yarış oyunu çizgi Şlmdeki onbeş karakter arasından seçim yapmanızı ve South Park şehir merkezi ya da South Park ormanı gibi yerlerdeki pistlerde yarışmanızı sağlıyor. Kullanacağınız araba seçtiğiniz karaktere göre değişiyor. Örneğin Chef'i oynarsanız onun arabasıyla, Grandpa'nın jet destekli tekerlekli sandalyesiyle ya da Stan'in babasının tahta atıyla yarışabilirsiniz. Tabii bu arada rakiplerinizi alt etmek için çikolatadan sıçana bir sürü zımbırtıyla saldırabileceksiniz. En fazla sekiz kişiyle olmak üzere LAN aracılığıyla veya Internet üzerinden multiplayer seçeneği de mevcut.



South Park: Chef's Luv Shack'da oyuncular doğru cevapladıkları absürd sorular karşılığında çizgi Şlmden esinlenerek hazırlanmış bazı mini oyunlarla ödüllendirilecek.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Her ofisin bir mülayim adamı vardır. Bunlar, herkesin ilgisinin birbirine yöneldiği, "günaydın"ların, "n'aber"lerin, "kahretsin, bu saatte iş mi olur"ların, "fincanımı kim aldı"ların havada uçuştuğu sabah saatlerinde bile bir sis perdesinin ardında kalmayı başarırlar. Gün boyunca söyledikleri kelimelerin toplam sayısı, diğer uçta bulunan ve "gürültücü" insanların bilgisayarları açılana dek ettikleri laşarın yarısını bulmaz. Ve gün sona erdiğinde herkesin aklında bir soru olarak kalırlar: "Bugün onu gördüm mü?"

PC Gamer Editör kadrosunun genellikle "gürültücü" tiplerden oluştuğunu zaten biliyorsunuz. Ancak bizim de kaçınılmaz olarak bir mülayim adamımız var. Geçtiğimiz aylarda (tam olarak ne zaman olduğunu hatırlarsam ya yalan söylüyorum ya da insanüstü bir hafızaya sahibim demektir) teknik editör olarak kadromuza katılan Murat Okan. Murat'ı en iyi tanımlayan şey ortası hafif çökmüş bürositidir desem abartmış olmam herhalde. Herkes birbirinin peşinden koşup laf yetiştirmeye çalışırken o büyük bir ağırbaşlılıkla koltuğuna oturur ve bilgisayarına kilitlenir. Onun aramıza dönmesi için öğle yemeği saatini beklememiz gerekir (yoo, ne kadar mülayim olursa olsun hiçbir *PC Gamer* çalışanının öğle yemeğini atlaması söz konusu bile olamaz). Murat'ın interaktif saatleri fazla uzun sürmediği için ona söylemeniz gereken şeyleri bu anlara saklamak zorundasınızdır. Konuşmaya başladığında ise geceyarısı olduğunda büyünün bozulacağını bilen Külkedisi gibi aceleyle anlatır. Bu an sona erdiğinde Murat'la bir konuşma yapıp yapmadığınızdan bile emin olamazsınız. O bizim kapalı kutumuz ve tüm kapalı kutular gibi bütün dikkatleri üzerine çekiyor.

1. *Might and Magic VII* .... *Güven, Ahmet, Eser*
2. *Dungeon Keeper II* .... *Serpil, Tuğbek*
3. *NFS 4* .... *Göksu, Gülçin, Gökhan*
4. *TA: Kingdoms* .... *Göksu, Tuğbek*
5. *Midtown Madness* .... *Cem, Ateş*
6. *Kingpin* .... *Mustafa, Cüneyt*
7. *Descent 3* .... *Cüneyt, Bora*
8. *Outcast* .... *Güven*
9. *Braveheart* .... *Tuğbek*
10. *C&C Tiberian Sun* .... *Hiç Kimse*

Haber Özetleri

Myht GURPS'a Yol Gösteriyor

Steve Jackson Games'in sıradaki GURPS (hayır, bu baharatlı yemeklerden sonra çıkardığınız ses değil, Generic Universal Role-Playing System'ın açılımı) kaynak kitabı, Bungie'nin Myth oyunları serisine dayandırılacak. Böylece bu popüler kağıt-kalem RPG ilk kez bir bilgisayar oyunundan esinlenmiş olacak. GURPS sistemine yabancı olanlar için açıklayalım; bu, bilim-kurgu ve fantastiktan superheroes'a kadar her çeşit roleplaying oyuna uyarlanabilecek bir kurallar dizisi. Hangi roleplaying türüyle ilgileniyor olursanız olun edinebileceğiniz çok sayıda kitap var. Myth kitabının bu Kasım ayında satışa çıkması bekleniyor.

GT Satışta mı?

Dev yayıncı GT Interactive sahibi olduğu Bear Stearns & Co.'yu Şnansal olarak güçlenmek için ortaklığa açtığını ve hatta uygun koşullar oluşursa satabileceğini duyurdu. Hisse sahipleri 30 milyon dolarlık yatırımlarına ne olacağını dikkatle izliyor olacak.

Kasparov Hamlesini Yapıyor

Satrançtaki kabiliyetlerinizi tüm zamanların en iyi oyuncusuna karşı denemeyi ister misiniz? Microsoft size bu fırsatı veriyor... tam olarak olmasa da. Microsoft'un Internet sitesi *www.msn.com*'daki online bir turnuvada Garry Kasparov satrançta tüm dünyayı karşısına alıyor. Her gün size sunulan bir seçenek listesinden uygun gördüğünüz hamle için oy verebiliyorsunuz ve bu hamlelerden en çok oyu alan oynanıyor. Bu eğlenceye katılmak istiyorsanız yapmanız gereken tek şey bu siteyi ziyaret etmek.

Windows Ebeveyn Denetimi Sunuyor

Windows'un sıradaki versiyonu kullanıcılarına aşırı şiddet, çıplaklık ya da çirkin sözlerin yer aldığı bazı nahoş materyalleri bloke edebilecekleri bir seçenek sunuyor. Ancak bunun işe yaraması için oyun firmalarının programı edinip kendi programlarına işletim sistemini uyaracak bir kod yazmaları gerekiyor. Şimdilik hiçbir firma böyle bir şey yapmayı planladığını açıklamadı ama Interplay, Acclaim ve GT gibi bazı firmalar bunu ilerde yapmayı düşündüklerini belirtiyor.

Hasbro Motor Sims Konusunda Ciddileşiyor

Formula 1 lisansını elinde tutan organizasyon, tüm yayıncıların listesine bir oyun eklemek konusunda ne gerekiyorsa yapıyor gibi görünüyor. Bunların sonuncusu Hasbro Interactive'le yapılan bir yarış ligi anlaşması. Beş yıllık anlaşma farklı platformlarda geçen çok sayıda oyun içeriyor ve bu oyunların geliştirilmesini kolaylaştırmak için Hasbro ayrıca ünlü yarış oyunları tasarımcısı Geoff Crammond'la da uzun vadeli bir anlaşma yaptı. Crammond, Microsoft için yaptığı Grand Prix oyunlarıyla yarış oyunu sevenlerin gönlünde taht kurmuştu. Şu anda iki oyun üzerinde çalışılıyor: Grand Prix 3 ve Grand Prix World. Bunlar Grand Prix Manager serisinin sıradaki oyunları olacak.

Top 50

Bir ay daha geldi, geçti ve Mayıs ayında oy verip köşesine çekilen *PC Gamer* okuyucuları, artık yağmurların başladığı, mevsimin değiştiği bu güzel Eylül ayında kendi oylarının aşağıdaki listeyi hiç etkilemediğini bilmenin tuhaf ve sonbahara özgü hüznünü yaşıyorlar... ne yani olamaz mı? Bugüne dek her fırsatta sizlere, gönderdiğiniz oyların listeye nasıl işlendiğini anlattık, artık bildiğinizi kabul ederek bu konuya hiç girmeyeceğiz. Yalnız hala belirtmemiz gereken birkaç şey var: Bize ister tek oyunluk, ister 50 oyunluk bir liste gönderebilirsiniz. Ancak bir ay içinde birbirinden bağımsız iki liste gönderirseniz, ki göndermemenizi tercih ederiz, bunu son anda fikrinizi değiştirecek bir şeyle karşılaşmanıza bağlayıp son gönderdiğiniz listeyi geçerli sayacağız. Birbirinin aynısı listeleri defalarca göndermenizin hiçbir anlamı olmadığını zaten biliyorsunuz. Fazla söze ne hacet; işte listeniz, işte siz!

Aksiyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Half Life (Sierra)	48	97
2.	-	Kingpin (Interplay)	29	-
3.	▲	Grand Theft Auto London (ASC Games)	24	84
4.	▼	Quake II (id Software)	23	92
5.	-	Starwars Menace (LucasArts)	22	71
6.	▼	Tomb Raider III (Eidos)	13	49
7.	▼	Unreal (GT Interactive)	13	92
8.	-	Thief: The Dark Project (Eidos)	13	90

Adventure Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Grim Fandango (LucasArts)	36	91
2.	▲	Outcast (Infogremes Entartainment)	21	90
3.	▼	Curse of Monkey Island III (LucasArts)	13	95
4.	▼	Sanitarium (ASC Games)	10	89
5.	---	Twinsen's Odyssey (Activision)	5	80
6.	---	Redguard (Bethesda)	3	88
7.	---	Broken Sword 2 (Virgin)	2	82
8.	---	Larry VII (Sierra)	1	84

FRP Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	▲	Might and Magic VII (3DO)	49	63
2.	---	Baldur's Gate (Interplay)	28	94
3.	▲	Silver (Infogrames Entartainment)	25	-
4.	---	Might and Magic VI (3DO)	22	90
5.	▼	Diablo (Blizzard)	20	90
6.	---	Fallout II (Interplay)	16	89
7.	---	Return to Krondor (Sierra)	12	80
8.	▲	Rage of Mages 2 (Monolith)	10	-

Spor/Yarış Oyunları

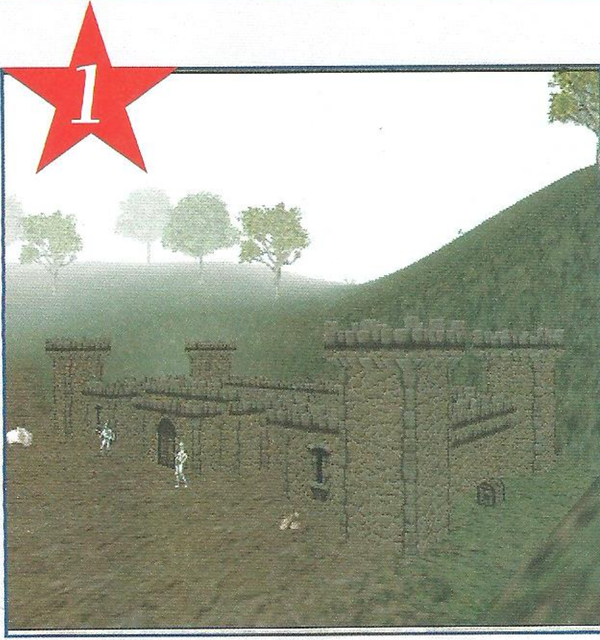
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Fifa 99 (EA)	43	-
2.	▲	NFS IV (EA)	38	82
3.	▲	Midtown Madness (Microsoft)	31	90
4.	▼	NBA Live 99 (EA)	24	92
5.	---	Championship Manager 3 (Eidos)	22	91
6.	▲	Starwars Racer (LucasArts)	22	76
7.	▼	NFS III (EA)	19	88
6.	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	17	91

Strateji Oyunları

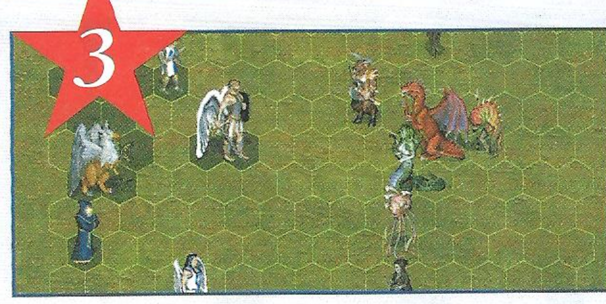
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	HoMM III (3DO)	47	89
2.	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	38	89
3.	▼	Starcraft (Sierra)	32	92
4.	▼	Myth II (Bungie Software)	26	92
5.	-	Total Annihilation (Cavedog)	22	82
6.	-	Worms Armageddon (Microprose)	20	90
7.	▼	Commandos (Eidos)	17	80
8.	▼	Alpha Centauri (Firaxis)	16	98

Simulasyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	---	Fleet Command(Jane's)	25	89
2.	---	Falcon 4.0 (Microprose)	16	95
3.	---	Roque Squadron (LucasArts)	6	88
4.	-	F-22 Lightning 3	6	72
5.	-	Apache Havoc (Empire)	3	79
6.	---	F-16 (NovaLogic)	1	78
7.	▲	Jane's F-15 (Jane's C.S.)	1	-
8.	-	F-16 Agressor (Bethesda)	1	56







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	▲	Might and Magic VII (3DO)	FRP	49	-
2	▼	Half Life (Sierra)	AK	48	97
3	---	HoMM III (3DO)	ST	47	89
4	▼	Fifa 99 (EA)	SY	43	-
5	▲	NFS IV (Sierra)	SY	38	82
6	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	38	89
7	▼	Grim Fandango (LucasArts)	AD	36	91
8	▼	Starcraft (Blizzard)	ST	32	92
9	▲	Midtown Madness (Microsoft)	SY	31	90
10	▲	Kingpin (Interplay)	AK	29	-
11	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	28	94
12	▼	Myth II (Bungie Software)	ST	26	92
13	▲	Fleet Command (Jane's)	SM	25	89
14	▲	Silver (Infogrames)	FRP	25	-
15	▼	NBA Live 99 (EA)	SY	24	92
16	▲	Grand Theft Auto London (ASC Games)	AK	24	84
17	▼	Quake II (id Software)	AK	23	92
18	▼	Championship Manager 3 (Eidos)	SY	22	91
19	▼	Might and Magic VI (3DO)	FRP	22	90
20	▲	Total Annihilation (Cavedog)	ST	22	82
21	▲	Starwars Menace (LucasArts)	AK	22	71
22	▲	Outcast (Infogrames)	AD	21	90
23	▼	Diablo (Blizzard)	FRP	20	90
24	▲	Worms Armageddon (Microprose)	ST	20	90
25	▼	NFS III (Sierra)	SY	19	88

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	▲	Starwars Racer (LucasArts)	SY	18	76
27	▼	Commandos (Eidos)	ST	17	80
28	▲	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	17	91
29	▼	Alpha Centauri (Firaxis)	ST	16	98
30	▼	Falcon 4.0 (Microprose)	SM	16	95
31	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	16	89
32	▼	Age of Empires (Microsoft)	ST	15	86
33	▼	Close Combat III (Microsoft)	ST	15	92
34	▼	C&C: Red Alert (Westwood)	ST	15	91
35	▲	Sports Car GT (EA)	SY	15	83
36	▼	Tomb Raider III (Eidos)	AK	13	49
37	▼	Curse of Monkey Island (LucasArts)	AD	13	95
38	▼	Unreal (GT Interactive)	AK	13	92
39	▲	Thief: The Dark Project (Eidos)	AK	13	90
40	▼	Return to Krondor (Sierra)	FRP	12	80
41	▼	Resident Evil 2 (Capcom)	AK	12	79
42	---	Simcity 3000 (Maxis)	ST	12	95
43	▲	Heretic II (Activision)	AK	11	89
44	▼	Sanitarium (ASC Games)	AD	10	89
45	▲	Rage of Mages 2 (Monolith)	FRP	10	-
46	-	Re-Volt (Acclaim)	SY	10	-
47	-	Aliens Versus Predator (Fox ınteractive)	AK	9	79
48	-	Mortry (I-Magic)	AK	8	-
49	-	Descent III (Interplay)	AK	8	89
50	▼	Final Fantasy VII (Eidos)	FRP	7	90

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

BARWOOD. CARMACK. CARVER. CHIN. GARRIOTT. GILBERT. HOLLAND. HOLLIS. KOGER. MECHNER. MEIER. MERETZKY. MOLY

OYUN İL



Aynen filmlerde, edebiyatta ve müzikte olduğu gibi bilgisayar oyunları dünyasında da öncü projeleriyle ve bitmek tükenmek bilmeyen fikirleriyle parlayan bazı isimler vardır. *PC Gamer*, daha önceden hiç işlenmeyen bu konuyu açıklığa kavuşturmak için dünyanın en yetenekli oyun tasarımcılarını, programcılarını ve çizerlerini bir araya topladı. Bunlar bilgisayar oyunları tarihinin en etkileyici, en akılda kalıcı ve en önemlisi en ZEVKLİ anlarını bizlere yaşatan kişiler... Eserlerini üretirken takip ettikleri felsefeleri ve yakın gelecekte önümüze çıkaracakları yeni projelerini kendi ağızlarından belki de ilk kez duymak istiyorsanız, işte size fırsat!

NEUX. NEWELL. O'BRIEN. REYNOLDS. ROBERTS. SCHAFER. SHELLEY. SPECTOR. SPERRY. TAYLOR. WILLIAMS. WRIGHT. YEO.

AHLARI



OYUN İLAHLARI



USLU ÇOCUKLAR: Peter Molyneux (solda), Chris Roberts (ortada) ve Sid Meier... Üçü de şu sıralar merakla beklenen projeler üzerinde çalışıyor.

Peter MOLYNEUX TANRI OYUNLARININ TANRISI

Eğer "tanrı oyunu" türünü ilk ortaya çıkaran kişiyi arıyorsanız, aradığınız adam Peter Molyneux. Bu terimin ilk kullanılması, kendisinin 1989 tarihli klasiği *Populous* ile olmuştu. Bu oyunda, kendi insanlarından aldığı gücü kullanarak düşmanlarının üzerine salgın hastalıklar ve doğal afetler yollayan güçlü bir tanrı rolünü üstleniyordunuz. İnanılmaz derecede özgün olan bu oyun, bugünün real-time stratejilerinin ilk adımını daha o zamandan atmıştı.

"Bilgisayara ilk dokunduğum andan itibaren oyunlarla ilgilenmeye başlamıştım" diyor Molyneux. "Yakınımdaki bir elektronik mağazasında Binatone'un *Pong* oyununu gördüğümü hatırlıyorum. Ücretini ödemek için büyükannemin çantasından gizlice para yürütmüştüm."

Molyneux, işe hesap tablosu programları hazırlayarak başlamış. Oyun programcılığına geçtikten ve Fusion adlı aksiyon oyunu ile başarı kazandıktan sonra da 1987'de Bullfrog Productions'ı kurmuş, iki sene sonra da *Populous*'un başarısıyla Bullfrog dünyanın en saygın geliştirici şirketlerinden biri haline gelmiş. "Bütün projelerim arasında en iyisinin hala *Populous* olduğunu düşünüyorum" diyor Molyneux.

O zamandan bu zamana, Molyneux imzalı projelerle güçlenen şirketin boyutları ve nüfuzu inanılmaz bir hızla büyüdü. *Populous II, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet* ve *Dungeon Keeper*'da, derin olduğu kadar da muzip bir Molyneux etkisi hissediliyordu. Bütün bu oyunlar, bugün bile hala iş yapan çok başarılı eserlerdi. Molyneux, projelerinin bu denli başarılı olmasının "çocuk olmanın nasıl bir şey olduğunu hatırlayabilmesine" bağlı olduğunu söylüyor.

Bullfrog sonunda Electronic Arts tarafından satın alındı; ama Molyneux giderek ağırlaşan yönetici konumundan sıkılmaya başladı ve 1997'de yıllar önce kendisinin kurduğu şirketinden ayrılarak LionHead Studios adlı yepyeni bir geliştirici firma kurdu.

YENİ PROJESİ

"Felsefem her zaman için 'Daha iyisi yapılabilir' olmuştur ve buna devam edeceğim" diyor Molyneux. Şu anda üzerinde çalıştığı projesi *Black & White* için de bu felsefe geçerli gözüküyor. Bu oyun, oyuncuların istedikleri kadar iyi ya da kötü olmalarına olanak veren iddialı bir strateji/uygarlık kurma oyunu. "Üzerinde çalıştığım oyunlar içinde kesinlikle en iyisi. İlk düşündüğüm anda kafamdan geçenleri aşan tek oyun bu. Projenin başındaki iddiamız, ki hala sürmekte, *Black & White*'ın oyun oynama tarzınızı tamamen değiştireceği yönünde."

Molyneux, daha şimdiden *Black & White*'ten sonraki oyunu için de zemin hazırlamaya başlamış. "Ne yapmak istediğimi biliyorum; ancak şimdilik size yeni oyunun kod adının *Dojo* olduğundan başka birşey söyleyemem" diyor. "Bilgisayar oyunlarında hiç dokunmadığım bir tür var ve Dojo ile bunu da bececeğimi umuyorum."

Chris ROBERTS WING COMMANDER ADAMI YÜKSEK UÇUŞTA

Son derece popüler olan Wing Commander serisinin yaratıcısı olarak bilinen Chris Roberts, şüphesiz ki oyun dünyasının en iddialı ve etkili tasarımcılarından biri. İngiltere'nin Manchester şehrinden gelen ve ilk olarak 8-bit bir yazılım dergisi için arcade programları yazarak bu işe başlayan biri için oldukça iyi...

Çeşitli İngiliz oyun firmalarında tecrübe kazandıktan sonra 1988'de Amerika'ya gidip Origin'de çalışmaya başlayan Roberts, *Wing Commander* ile turnayı gözünden vurmadan önce *Times of Lore* ve *Bad Blood* gibi roleplaying oyunlarının hazırlanmasına katkıda bulundu. Hareketli uzay savaşı sahnelerinin arasına dramatik hikaye parçacıkları serpiştiren Roberts, sinema tekniklerinin basmakalıp bir oyun türünü bile nasıl canlandıracağını (üstelik oyunun bütünlüğünden ödün vermeden) göstermiş oldu. Seri ilerledikçe Roberts'ın hayalleri de genişledi; oyundaki sahnelere sürükleyici bir arkaplan oluşturmak üzere canlı aktörler ve gerçek setler kullanılarak "etkileşimli film" parçaları üretildi.

8 yıl ve bir sürü Wing Commander oyunundan sonra Roberts, kendi geliştirici şirketi Digital Anvil'ı kurmak üzere Origin'den ayrıldı. Film yapımcısı Robert Rodriguez ile ortaklık kuran Roberts, bu yeni girişimini kelimenin tam anlamıyla bir "multimedya şirketi" olarak görüyor. "Ayrıntıları ve hikayeyi anlatış tarzlarıyla sizi kısa sürede ele geçiren dijital dünyalar yaratmak üzerine yoğunlaşıyoruz" diyor. "Kendimizi yazar ve kurucu olarak gördüğümüz için imkanımız olduğunda bu bilgilerimizi film, TV ve Internet gibi ortamlara taşımanın önemli olduğunu düşünüyoruz."

YENİ PROJESİ

Roberts, şu sıralar Digital Anvil'ın ilk oyunu *Starlancer* ve otomobilli aksiyon oyunu Loose Cannons üzerinde çalışıyor; ancak asıl bebeği efsanevi *Freelancer*. Bu oyun, ilk kez *Wing Commander* ve *Privateer* gibi oyunlarda ortaya atılan fikirlerin en mükemmel şekilde hayata geçirilmesiyle oluşacak ve başta tek kişilik bir oyun olup, gelecekte dev gibi bir online multiplayer deneyime dönüşecek. "Kesinlikle şimdiye kadar üzerinde çalıştığım en iddialı oyun" diyor. "Amacımız, kendi kendine yaşamını sürdürebilen çok büyük ve dinamik bir evren yaratmak. Umarız binlerce oyuncu online oynamaya başlayınca bu evren de bir çeşit evrim sürecine girer."

Freelancer'ın 2000 yılı sonlarında çıkması planlanıyor; ama Roberts daha şimdiden bir sonraki projesi için hazırlıklara başlamış. Michael Moorcock adlı fantazi romancısının yazıları üzerine kurulmuş Silverheart adlı bir roleplaying oyunu. "Origin'deki son senemde hazırlamaya başladığım harika bir fantazi/macera oyunu" diyor. "Güçlü karakter animasyonları ve hikayesiyle tamamen 3D olacak. Metal *Gear Solid*'in on kat daha ayrıntılı ve güzel olanını düşünün, işte öyle bir şey!"

Sid MEIER ÖDÜLE DOYMUYOR

Tabii, o olmadan böyle bir listenin ne anlamı olurdu ki? Şüphesiz ki Meier, dünyanın en üretken ve sürekli olarak mükemmel iş çıkaran oyun tasarımcılarından biri.

Meier, geçtiğimiz 20 sene içinde o kadar inanılmaz işler çıkardı ki, bu adamın gerçek değerini ve oyun dünyasına yaptığı katkıları tam anlamıyla görmemiz için oyunlarını olduğu gibi listelememiz gerekiyor. 1983'ten 1999'a kadar ürettiği oyunlar kronolojik sıraya göre şöyle: *Hellcat Ace, NATO Commander, Spitfire Ace, F-15 Strike Eagle, Solo Flight, Silent Service, Crusade in Europe, Decision in the Desert, Conflict in Vietnam, Pirates!, Red Storm Rising, F-15 Strike Eagle II, Railroad Tycoon, Civilization, Covert Action, Pirates! Gold, Railroad Tycoon Deluxe, CPU Bach, Colonization, CivNet, Civilization II, Magic:The Gathering, Sid Meier's Gettysburg!* ve son olarak da *Sid Meier's Alpha Centauri.*

Meier'ın oyunlarla ilgilenmeye başlaması, Risk türü masaüstü oyunları ve Avalon Hill, SPI gibi firmaları masaüstü savaş oyunlarını oynadığı dönemlere rastlıyor. 1980'lerin başında MicroProse'un kuruculuğunu da yapmış olan Meier, şirketin ilk oyunu *Hellcat Ace*'i de hazırlamış. Gerisi ise zaten bir efsane... "Kendim oynamaktan zevk aldığım oyunları yazmaya çalışıyorum, ilginç bulduğum konular hakkında" diyor. "Belli kalıplar içindeki bir 'türe' uymaya çalışmaktansa, ana konuya uyan bir yaklaşım şekli bulmaya çalışıyorum."

Meier 1996'da MicroProse'dan ayrılarak eski arkadaşları Jeff Briggs ve Brian Reynolds ile Firaxis Games'i kurdu. Şu anda 45 yaşında olan Meier, Firaxis'in sözcüsü ve aynı zamanda yaratıcı geliştirme müdürü. Bu sene, efsanevi Nintendo tasarımcısı Shigeru Miyamoto'nun ardından Academy of Interactive Arts and Sciences'ın meşhur Hall of Fame'ine alınan ikinci kişi oldu.

YENİ PROJESİ

Meier şu aralar, Gettysburg!'ün devamı niteliğindeki *Antietam!*'i tasarlamakla meşgul. Ayrıca MicroProse'un, Meier ile tasarımcı Brian Reynolds'tan oluşan "rüya takımını" en popüler ve uzun ömürlü projelerinde bir kez daha bir araya getirecek olan merakla beklenen resmi devam oyunu *Civilization III*'ün temelleri de atılıyor.

Bu arada Meier bir yandan da Firaxis'in "Sweep of Time Trilogy" adını verdiği proje üzerinde çalışıyor. "Birbirlerine bağlanarak tek bir 'ultra oyun' oluşturacak olan üç tane ayrı strateji oyunu yapma fikri bize çok ilginç geldi" diyor. "Bu tür bir şeyin daha önce hiç kimse tarafından yapıldığını sanmıyorum."

Erik YEO

BAY COMMAND & CONQUER

Erik Yeo, oyunlarla ilk tanışmasını anlatırken "Benim bağımlılığım da herkes gibi çocukken başladı" diyor. "Başlarda çok masumcaydı; biraz Pong, biraz Atari 2600 falan... Sonra ilerledi. Atari salonlarına takılmak, Commodore ve Apple satın alışım. Resmen büyülenmiştim, benim için bir hayat tarzı olmuştu. Neyse ki şanslıydım, ailem beni destekledi ve böylece istediğim şeyi yapabilme imkanım doğdu." Galiba bizler de oldukça şanslıyız, Yeo'nun oyunlara olan ilgisi sönseydi *Command & Conquer* gibi bir oyunu hiçbir zaman hazırlayamazdı. Bunun sonucunda da strateji türü bugünkünden çok daha geri bir seviyede kalırdı.

Yeo'nun oyun endüstrisine girmesi, California'nın güneyinde bir mağazada müdür yardımcısı olarak çalışırken olmuş. "Çalıştığım yer Irvine'deki Virgin bürolarına çok yakındı, orada çalışanların birçoğu düzenli olarak bizim mağazaya gelirdi" diyor. "Sonunda bir arkadaşım Virgin'de işe başladı ve bana da orada bir iş buldu. Sonunda hayallerim gerçekleşmişti, hemen çalışmaya başladım." Virgin'in Westwood Studios ile sıkı bağları sayesinde Yeo kısa zamanda bu şirkete geçti ve yine "En İyi 25" listemizde bulunan Brett Sperry ile *Command & Conquer*'ün tasarımında çalışmaya başladı. "*Command & Conquer*'ü yaratmak çok eğlenceliydi, bu oyun konusunda hala almakta olduğum tepkiler beni yeni oyunlar yapmaya sürüklüyor" diyor Yeo. "Bu kadar fazla insanı eğlendirebilmiş olmak inanılmaz bir duygu, bir o kadar ilişkinin sonunu hazırladığınızı bilmek de ayrıca ilginç."

Yeo'nun oyun tasarlama felsefesi çok basit. "Her şey eğlencede bitiyor. Eğer o oyun hakkında düşünürken ya da programlarken zevk almıyorsam, insanlar da oynarken zevk almayacaklar demektir" diyor. "Sanırım birinin yarattığı şey hakkında nasıl bir tutkusu olduğu o anda anlaşılabiliyor, oynarken her şey ortaya çıkıyor."

Yeo'nun en son çalışmaları, *Command & Conquer*'ün devamı olan *Tiberian Sun* üzerinde oldu; ancak projenin tamamlanmasından hemen önce 7 Studios adlı yeni bir şirket kurmak üzere ayrıldı. Bu yeni şirkette tasarım müdürü olarak çalışan Yeo, şöyle konuşuyor: "Henüz bizim kadar küçük bir şirketseniz, aslında bu pozisyonun pek de bir anlamı yok. Oyunlar için fikirler üretiyorum, temellerini kuruyorum, hikayenin ve karakterlerin yaratılmasına yardım ediyorum, görevleri hazırlıyorum... Kulağa ağır bir iş gibi gelebilir; ama bizimki gibi bir ekip olduğu sürece hiç de zor değil."

YENİ PROJESİ

Tiberian Sun sonbaharda çıkıyor, Yeo da kafasını bir sonraki projesinin temellerine gömmüş durumda. Adı henüz belirlenmeyen bu oyun, 7 Studios'un ilk oyunu olacak. Şirket, arcade devi Midway ile bir yayıncılık anlaşması imzaladığı için oyunun hem PC hem de konsollar için ayrı versiyonlarının çıkması düşünülüyor, zaten bu tasarıma da yansıyacak. "Yapmayı en iyi bildiğimiz şeyi yapmayı sürdüreceğiz, yani aksiyon/strateji" diyor Yeo. "Bu yeni oyunda aksiyon çok daha ağır basacak. Kontrol arayüzü (aslına bakarsanız oyunun bütünü), geçmişte gördüklerinizden çok farklı olacak. Daha da anlatmak isterdim; ama şirketi kuralı bu kadar az zaman olmuşken kovulmak istemem doğrusu..."

Will WRIGHT

SIMCITY'Yİ YARATAN ADAM

Eğer siz de binlerce PC oyuncusu gibi *SimCity*'nin o bağımlılık yaratan minicik dünyasında saatlerinizi, günlerinizi geçirdiyseniz teşekkür edeceğiniz adam (tabii bu tamamen olaya bakış açınıza bağlı bir şey), oyunu hazırlayan Will Wright'tan başkası değil...

39 yaşındaki Wright'ın ilk başarısı, 1984 yılında Broderbund'ın klasik Apple II aksiyon oyunu *Raid on Bungeling Bay*'in tasarımını ve programlamasını yapmasıydı. 1985'te *SimCity*'nin ilk 8-bit versiyonunu ürettiğinde amacı "oyunculara tamamen gerçek hayattan alınmış gibi görünen tren seti gibi bir şey vermekti." Orijinal Commodore 64 versiyonu yayıncı bulmakta çok zorlanıyordu, bunun için Wright 1987'de kendi şirketi Maxis'i kurarak SimCity'yi daha geniş bir kitleye ulaştırmaya çalıştı. İki sene sonra da Wright ve Maxis'in diğer kurucusu Jeff Braun, *SimCity*'nin daha gelişmiş Macintosh, Amiga ve PC versiyonlarıyla çuvalla para kazanmaya başladılar.

İlk "yazılım oyuncaklarından" biri olan *SimCity*, son derece esnek ve özgün bir tasarıma sahipti ve oyunculara istedileri gibi bir şehir yaratma imkanı veriyordu. Üstelik de geleneksel oyun amaçlarının baskısı olmaksızın... *SimCity*'de kazanmak ya da kaybetmek yoktu, yalnızca kendinizi harika ve minyatür bir dünyada kaybediyordunuz.

İşte *SimCity*'nin başarısı böylesine büyüktü, bu yüzden de Wright aynı seriden küresel ekolojiyle (*SimEarth*) ve tek bir karınca kolonisinin yaptığı işlerle (*SimAnt*) ilgilenen oyunlar hazırlayıp piyasaya sürdü. Ancak bunların ikisi de şehirlerde geçen ilk oyunun popülerliğini yakalayamadı ve 1994 yılında Wright *SimCity 2000* ile alışılmış stiline geri döndü. Bu devam oyunu, ilkindeki özellikleri bir adım ileri götürdü ve bir "mega-hit" oldu.

Wright 1997 yılında talihsiz bir SimCopter tasarladı; ancak 1999'un en çok beklenen oyunlarından biri olan *SimCity 3000*'in yapımında ikinci planda rol alarak kendisini asıl olarak uzun zamandır kafasında bulunan başka bir projeye verdi. Modern bir Amerikalı ailenin yaşamının simulasyonu...

YENİ PROJESİ

İşte bu modern yaşam simulasyonu sonunda *The Sims* adıyla gerçekleştiriliyor. Bu seneki E3 ticaret fuarında büyük gürültü koparan oyunun gelecek senenin başlarında piyasaya çıkması bekleniyor. Wright, *The Sims*'deki en büyük başarısının karakterlerin davranış modelleri olduğunu belirtiyor ve burada SimEarth'teki küresel iklim modellemesini de anmadan geçemiyor. "Bu proje için aralıklarla yaklaşık yedi senedir kafa patlatıyorum ve ölmeden önce tamamlandığını görebileceğim için de çok memnunum" diyor.

Ancak Wright, *The Sims*'i bitirdikten sonra hemen yeni bir projeye girişmek için acele etmeyeceğini söylüyor. "Kafamda yüzlerce fikir ve elimde çok az zaman var" diyor. "*The Sims* bittikten sonra sanırım kendime biraz zaman tanıyıp ilham perimin gelmesini bekleyeceğim."

Ron GILBERT

MANIAC MANS>ON, MONKEY ISLAND VE DİĞERLERİ

Orijinal oyunlar olan *Maniac Mansion* ve *The Secret of Monkey Island*'ın yazarı olan Ron Gilbert, grafik macera oyunlarının zevkli olduğu kadar komik de olabileceğini kanıtlayarak bu türün bugünkü haline gelmesine büyük katkıda bulundu. 1986'da *Mansion*'ın çıkmasından önce PC macera oyunları çok "ağır takılırlardı." Gilbert bunu kökünden değiştirerek oyunlarına alışılmamış bir mizah unsuru ekledi ve LucasArts'ın günümüzdeki macera oyunlarında (*The Curse of Monkey Island* ve *Grim Fandango*) bile süren mizah anlayışının temellerini attı.

Gilbert'ın oyun dünyasına ilgi duymasını sağlayan ilk şey, listemizin ilerideki sayfalarında tanışacağınız Roberta Williams'ın bir oyunu. "*King's Quest I* tam anlamıyla hayatımı alt üst etmişti" diyor. "O oyunu oynadıktan sonra 'Ben bundan daha iyisini yaparım' demiştim. Kötü anlamda değil. *King's Quest* tam anlamıyla bir devrim yaratmıştı. Hala çok saygı duyduğum bir oyundur."

Gilbert, evindeki 4MHz hızındaki Z80 bilgisayarında programlama öğrendikten sonra Commodore 64 için bir grafik programı yazmakla işe başlamış ve sonra Lucasfilm Games şirketine girerek Koronis Rift adlı bir 3D uzay savaş oyunu hazırlamış. Sonra ortaya *Maniac Mansion* çıkmış ve 1989'da da Gilbert son zamanların en iyi film adaptasyonlarından biri olan *Indiana Jones and the Last Crusade* grafik macera oyununu yapmış.

Gilbert'ın kafasındaki oyun kavramı, çocukken Disneyland'e yaptığı gezilere kadar uzanıyor. "Pirates of the Caribbean oyununu her zaman çok sevmişimdir" diyor. "O salak tekneden fırlayıp oradaki korsanlarla oynamaktan daha fazla istediğim bir şey yoktu, tabii parktan atılma riski olmasaydı..." Sonuçta da ortaya 1990 tarihli komedi oyunu *The Secret of Monkey Island* çıkmış. Oyun o kadar başarı kazanmış ki, hemen ertesi sene oyunun devamı niteliğindeki *LeChuck's Revenge* yayınlanmış.

1992'de Gilbert LucasArts'tan ayrıldı ve Humongous Entertainment'ı kurdu. Bu şirket çocuklar için eğitim amaçlı macera oyunları üretiyor. Şu anda 35 yaşında olan Gilbert, "İnsanlar macera oyunlarının öldüğünü düşünüyorlar, bence hiç de öyle değil" diyor. "Bunu Putt-Putt ve Freddi Fish oynayan milyonlarca çocuğa sorabilirsiniz. Humongous öyle bir nesil yetiştiriyor ki, bu çocukların hepsi de sıkı macera oyuncuları olacaklar. Bekleyin, göreceksiniz."

Humongous, 1995'te Cavedog Entertainment'ın ortaya çıkmasını sağladı. Gilbert bu şirketin ilk oyunu olan ve ödüller kazanan *Total Annihilation*'ın yaratıcı müdürlüğünü ve yapımcılığını üstlendi. Gilbert aynı zamanda bu oyunun devamı olan *TA: Kingdoms*'da da aynı görevleri üstlendi (bu oyunu İncelemeler köşemizde bulabilirsiniz).

YENİ PROJESİ

Gilbert şu anda 1991'den beri baş tasarımcılık yaptığı ilk oyun olan *Good and Evil* üzerinde çalışıyor. Aksiyon, macera ve roleplaying türlerinin iddialı bir birleşimi olan oyun, bazı gecikmelere uğradıysa da gelecek senenin ortalarında piyasaya çıkarılmaya çalışılacak. "*Good and Evil* çok sancılı ancak tatmin edici ve aydınlatıcı bir proje oldu" diyor Gilbert. "Piyasaya çıkınca daha da anlatırım."



MUHTEŞEM ÜÇLÜ: Erik Yeo (solda), Will Wright (ortada) ve Ron Gilbert'ın öncülüğündeki projeler, her zaman için kendi türlerinde standartları belirleyen oyunlar olmuşlardır.

OYUN İLAHLARI



ÜÇ BOYUTLU DÜŞÜNCE: id Software'den John Carmack (solda) ve ION Storm'dan Warren Spector, bugün bildiğimiz anlamıyla 3D oyunların mucidi sayılırlar.

John CARMACK

WOLFENSTEIN. DOOM. QUAKE. DAHA SAYALIM MI?

Endüstrinin en çok taklit edilen ve hakkında en çok konuşulan geliştirici firmasının kurucusu ve baş teknik elemanı olan John Carmack, aynı zamanda oyun dünyasının en saygın ve etkili isimlerinden de biri.

Carmack'in başarılı programlarıyla güçlenen id Software, Wolfenstein 3D ile bugünkü 3D shooter türünün ortaya çıkmasını sağladı daha sonra da bu türü bir değil tam iki kere yeniden tanımladı. Bunlardan birincisi o zamanlar insana inanılmaz gibi görünen *Doom*, ikincisi de eşit derecede şok edici bir oyun olan *Quake*'ti. Bu oyunlar, tüm zamanların en çok satan ve en büyük gürültüyü koparan PC aksiyon oyunları oldular; ancak Carmack'in etki alanı id'in kendi ürünlerinin çok dışına taşıyor. Brian Hook ve John Cash ile birlikte çalışıp yarattığı *Quake II* motoru, piyasada en çok peşinden koşulan motorlardan biri oldu ve bu motor *Half-Life, Anachronox, Daikatana, Sin, Kingpin* ve *Soldier of Fortune* gibi oyunların temelini oluşturdu.

Tahmin edebileceğiniz gibi Carmack de klasiklerle büyümüş. "Eski arcade oyunlarının hepsini severdim, *Space Invaders, PacMan, Donkey Kong*... İlk Apple II oyunları, özellikle de roleplaying oyunları, programcılığa başlamam için en büyük ilham kaynaklarım olmuştu" diyor. Programlamayı öğrendikten sonra Ultima türü bir roleplaying olan ilk oyunu *Shadowforge*'u yazıp satan Carmack, bunları yaparken henüz lisedeydi. Sonra çeşitli şirketlerde programcı olarak çalıştı ve 1990'da Softdisk Publishing adlı firmadaki işine girerek burada *Commander Keen* adlı macera oyununu programladı. Oradayken Adrian Carmack ve John Romero ile bir araya geldi ve ertesi sene onlarla birlikte id Software'i kurdu.

Yakın çevresinde bir "işkolik" olarak tanınan ve program yazarken kendisini basının karşısında olduğundan daha rahat hisseden Carmack, "Sanırım benim güçlü yanlarımdan biri, yalnızca birkaç şeyden çok fazla etkilenmek yerine birçok farklı kaynaktan ufak tefek şeyler kapabilmem" diye konuşuyor. "Basitliğe inanıyorum, bazen bu başıma sorun açabiliyor. İşleri karmaşıklaştırmak yönünde büyük bir baskı var; ama sonuçları genellikle pek düşünülmüyor."

YENİ PROJESİ

Tabii ki *Quake III Arena*! Eğer işler Carmack'in planladığı gibi yürürse *Quake*'in yeni nesli yalnızca grafik standartlarını yükseltmekle kalmayacak. Bunun yanında acemilerin oyuna alışması daha kolay olacak ve böylece oyun daha geniş bir kitleye ulaşmış olacak. Ayrıca oyundaki mükemmel network kodu da online oyunları bulmayı ve onlara bağlanmayı eskisinden çok daha hızlı ve zahmetsiz hale getirecek. Carmack, *Quake III* hakkında "Aslında biraz gecikmiş durumdayız" diyor. "Ama oyun tasarımında böyle şeyler normaldir. Şu anda üzerinde uğraştığımız bazı konular var; fakat sanırım oyun istediğim şekilde ortaya çıkacak. *Quake III: Arena*'nın en çok oynanan online first-person oyunu olacağını umuyoruz. Ayrıca değişik platformlarda yapılan tasarım açısından da iyi bir örnek olacak. Bu, umarım farklı platformlarda uyumluluk konusunu geliştiricilerin en azından şöyle bir düşünmelerine yardımcı olur. Sonuçta çok faydalı bir tasarım alıştırması. Oyunun iç tasarım yapısı şimdiye kadar yaptıklarımızın en iyisi; insanlar ve şirketler *Quake III*'ü genişletmeye başladıklarında bunun daha da belirginleşeceğini tahmin ediyorum." *Quake III Arena*'ya ek olarak oyunun bu yepyeni motorunu gelecek yıl Activision'ın *Star Trek Voyager: Elite Force* ve Gathering of Developers'ın *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* oyunlarında göreceğiz. Bunlar yeni *Quake III* teknolojisini lisanslayan ilk oyunlar; ancak kesinlikle sonuncular değil...

Peki *Quake III*'ten sonrası? Carmack, geçmişte motorlarda kullanıcı tarafından deforme edilebilen ortamlar (mesela çöken duvarlar) gibi gelişmeler olacağının sinyallerini vermiş, hatta belki modern bir güncelleme için Wolfenstein ya da Doom evrenlerine geri dönebileceklerini söylemişti. Ancak şu aralar bir sonraki projesine girişmek konusunda çok da aceleci değil. "Üzerinde zaman harcamak istediğim birçok araştıma konusu var. Bunlar oyun teknolojisine katılabilir ya da katılmayabilir" diyor. "*Quake III* çıktıktan sonra birkaç ay ara verip bilgisayarlarla ilgili derin araştımalar yapacağım. Kameraları kullanarak biraz çalışmak ve videolardan görüntü çıkarmak üzerinde kafa yormak istiyorum."

Warren SPECTOR

SYSTEM SHOCK SADECE BİR BAŞLANGIÇTI...

Warren Spector'ın yapımcı olarak çalıştığı projelerin listesi zaten her şeyi açıklıyor. Geçtiğimiz 10 sene içinde *Wing Commander, Ultima Underworld* ve onun devamı, *System Shock, Ultima VI, Ultima VII Part II* ve *Crusader: No Remorse* gibi Origin klasiklerinde Spector kendine özgü tarzını güçlü bir şekilde hissettiriyor.

Diğer birçok kişi gibi Spector da oyun dünyasına liseli bir *Dungeons & Dragons* delisiyken dalmış. Bu hobisi sayesinde Steve Jackson Games firmasında yardımcı editör olarak işe başlamış. "En az maaşı ben alıyordum, kendimi paralarcasına saatlerce çalışıyordum ve bunun her dakikasından da zevk alıyordum" diyor. Altı sene sonra 1989'da, Spector Origin'e geçerek Richard Garriott ve Chris Roberts ile birlikte *Ultima VI*'nın ve *Wing Commander*'ın yapımcılığını üstlendi. "O projelerde yaptığım şey daha çok öğrenmekti, hem de çok fazla şey öğrenmek" diyor Spector. "*Wing Commander*'dayken uzun bir zamanım Chris Roberts ve ekibinin yarattıkları şeyi hayretle izlemekle geçmişti."

Spector, 1992'de *Ultima Underworld*'ün yapımcısı olarak turnayı gözünden vurdu. Yeraltındaki zindanlarda geçen bu oyun, henüz *Doom* bile piyasaya çıkmamışken first-person 3D grafikler kullanarak oldukça olumlu eleştiriler almıştı. "Ultima Underworld ile oyun dünyasını kökünden sarsacak bir şeyler yaptığımızı daha o zamanlarda anlamıştım" diyor. "O zamana kadar kimsenin yapmadığı bir şey yapıyorduk. İnanılmaz eğlenceliydi."

Ertesi sene de çok beğenilen devam oyunu *Labyrinth of Worlds* ve *Ultima VII*'nin ikinci bölümü olan *Serpent Isle* piyasaya çıktı. 1994'te Spector, çıktığı andan itibaren PC oyunları tarihine altın harflerle yazılan bir bilim kurgu oyunu olan *System Shock*'u yarattı. "*Underworld II*'den sonra eski dostum Doug Church ile bir araya geldik ve fantezi oyunlarından ölümüne sıkıldığımıza karar vererek bir bilim kurgu oyunu yapmak üzere işe koyulduk" diyor. "Oyuncuların konudan kopmalarına neden olmayan bir konuşma sistemi geliştirme işini nasıl yapacağımızı ikimiz de bilmiyorduk, bu yüzden de oyundaki her şeyi öldürme amacını benimsedik. Genel bir hikaye akışı yaratmak, oyunun havasını ve duygusunu verebilmek için haftalarca çalıştık. Bu zaman dilimi içinde saf RPG yapmaktan gerçekçi ortamlar yaratmaya doğru bir geçiş yaşadık. *Shock*, benim oyun geliştirme bakımından geleceğini parlak gördüğüm tek türün sinyallerinden birini veriyordu." Beş sene sonra bile macera ve roleplaying unsurlarının mükemmel karışımı sayesinde *System Shock*, PC tarihinin en iyi oyunlarından biri kabul edilmektedir. Origin'deki son senelerinde İkinci Dünya Savaşı simulasyonu *Wings of Glory* ve *Crusader: No Remorse*'un yapımcılığını üstlenen Spector, daha sonra Looking Glass Technologies'e (*System Shock*'un ve *Ultima Underworld* oyunlarının geliştiricisi) geçti. Spector, burada kısa bir süre kaldıktan (ve de *Thief: The Dark Project*'te kimsenin ruhu bile duymadan proje yöneticiliği yaptıktan) sonra 1997 yılında LGT'den ayrılarak ION Storm'da çalışmaya başladı. Şu anda 43 yaşında olan Spector, "Her ortamın kendisini diğer ortamlardan ayıran özellikleri ve imkanları vardır" diyor. "Bence bunun anlamı, belli bir ortamda birlikte çalışan insanların diğer ortamlarda becerilemeyecek şeyleri yapmak zorunda olmaları. Bir filmde ya da bir kitapta göremeyeceğiniz şeyler yapmak istiyorum. Sizi hayal ürünü bir zindana koyabilir ve her şeyi istediğiniz gibi incelemenizi sağlayabilirim. Sizi Birinci Dünya Savaşı'nda bir uçağın pilot kabinine yerleştirebilirim. Bir uzay üssündeki hayatı size yaşatabilirim. Bence etkileşimlilik ve gerçekçilik her şey demek. Eğer üzerinde çalıştığım her oyun, bir öncekinden biraz daha bile gerçekçi ve sürükleyici olursa; eğer oyunlarımdaki dünyalar oyuncunun hareketlerine biraz daha iyi tepkiler verirse, amacıma ulaşmışım demektir. Ben Star Trek hastası değilim; ama 'holodeck' de hiç fena olmazdı doğrusu..."

YENİ PROJESİ

Deus Ex. Spector'ın ION Storm'dan ilk çıkaracağı oyun, oyuncunun dünya çapında bir komplo teorisini ortaya çıkarmaya çalışacağı bir aksiyon/roleplaying karışımı. "*System Shock*'un gerçekçi özellikleriyle Ultima Underworld oyunlarının roleplaying unsurlarını birleştiren bir tasarım yöntemi izledik" diyor. "Son zamanlarda birkaç görevi baştan sona oynamamıza imkan veren bazı önemli adımlar attık. Bu önemli bir şey; çünkü geliştirme aşamasının bu kadar başlarındayken saçma sapan tasarım fikirlerimden hangilerinin iyi, hangilerinin işe yaramaz olduğunu açık açık görebiliyoruz." Gelecek sene *Deus Ex*'in tamamlanmasından sonrası mı? "Aslına bakarsanız yeniden bir fantezi oyununa dalmak için kendimi hazır hissediyorum. Umuyorum ki çok daha 'canlı' bir dünya yaratabileceğiz."

Brian REYNOLDS

CIVILIZATION II DEYİNCE...

Uzun zamandır Sid Meier'ın iş arkadaşı olan ve PC'deki en başarılı strateji oyunlarının tasarımında büyük emeği geçen Brian Reynolds, oyun kariyerine beş yaşındayken babasının kendisine ilk "sıraya dayalı strateji oyununu" öğretmesiyle başlamış: satranç! 13 yaşındayken kendisinin ilk bilgisayar oyununu tasarlayıp programlayan Reynolds, *Quest I* adlı bu 16K macera oyununu 200 dolar karşılığında bir yazılım dergisine satmış.

Reynolds, UC Berkeley'de okuduktan sonra felsefe konusunda doktora yaparken çocukluk hobisine geri dönmüş. Grafik demoları yazmış ve oyun şirketlerine özgeçmişini yollamaya başlamış. Onu ilk olarak MicroProse keşfetmiş. "O zamanlar Sid Meier'ın adını bile duymamıştım" diyor. "Ama F-19 Stealth Fighter'ı çok severdim." Reynolds 1991'de MicroProse'a girmiş, Meier ile birlikte çalıştıkları ilk iş ise üç sene sonra *Colonization*'ın baş tasarımcı ve programcılığını yapmak olmuş.

1998'de Reynolds, *Civilization II*'nin (bu oyun 1998 yılının PC Gamer Yılın Oyunu ödülüne sahip olmuştu, bugün de tüm zamanların klasik oyunlarından biri kabul ediliyor) tasarımcısı olarak ün yaptı. "Geçmişte yaptığım oyunları görmeye ya da duymaya genellikle dayanamıyorum; çünkü ürün piyasaya çıktığı zaman hep kafamda tasarladığımdan daha vasat bir şey oluyor" diyor Reynolds. "Ama içlerinden hangisini en çok sevdiğimi sorarsanız *Civ II* derim, bence kendinden bir önceki oyundan daha fazla satma başarısını gösteren ilk Sid oyunu o. Tabii bunda Sid'in kusursuz *Civilization I* tasarımının da büyük payı var. Oyun tasarlama teknikleri hakkında bildiğim çoğu şeyi Sid'den öğrendim."

Üç sene önce Reynolds, Firaxis Games'in kuruluşunda Meier'a katıldı ve şu anda da şirketin yazılım geliştirme bölümü başkanlığı görevini yürütüyor. 31 yaşındaki Reynolds'ın Meier ile birlikte çalıştığı en son proje, bu sene büyük gürültü koparan ve PC Gamer incelemesinden şimdiye kadar verilen en yüksek puan olan 98 puanı kapan *Alpha Centauri* oldu (baş tasarımcı ve programcı olarak).

YENİ PROJESİ

Reynolds, gelecek sene çıkması planlanan ve Firaxis'in MicroProse için hazırladığı *Civilization III*'te bir kez daha baş tasarımcı ve programcı görevini üstlenecek. "Çok heyecan verici ve uzun zamandır yapmak istediğim bir şey" diyor. "*Civ II*'den bu yana geçen zaman içinde çok fazla deneyim kazandık ve sanıyorum ki *Civ III*'te meyvelerini göreceksiniz. Oyunun şimdiye kadar çıkmış en iyi turn-based strateji oyunu olması için aklımızda bir sürü harika fikir var."

Peki *Civ III*'ten sonra? "Sanırım yavaş yavaş sıraya dayalı strateji oyunlarından sıkılmaya başlayıp tamamen farklı bir şeyler deneme isteği duyacağım" diyor Reynolds. "Ancak şimdilik hayatımdan son derece memnunum."

Bruce SHELLEY

ÇAĞLAR BOYU STRATEJİ OYUNLARI TASARLAMAK

Sid Meier'ın yanında yardımcı tasarımcı olarak çalışan Bruce Shelley, *Railroad Tycoon* ve *Civilization* gibi klasiklerin yaratılmasına katkıda bulundu. Ayrıca Rick Goodman ile birlikte on derece başarılı olan *Age of Empires*'ı tasarladı. Hiç de fena değil...

Shelley, 1988'de bilgisayar oyunları dünyasına girene kadar masaüstü oyun işinde on sene kadar çalıştı. Avalon Hill ile de bir süre çalışan Shelley, daha sonra MicroProse'a girerek Sid Meier ve Andy Hollis ile birlikte oyun tasarlamaya başladı. İlk işi *F-19 Stealth Fighter* ve *F-15 Strike Eagle II* oyunları için haritalar yaratmak ve üç boyutlu nesneler üretmekti. "Tasarım felsefemin oluşmasında Sid'in katkısı çok büyüktü" diyor. "Oyun tasarımının temelleri üzerine çok konuşurduk, onun özellikle vurguladığı şeylerin çoğunu bugün ben de kullanıyorum."

Shelly, 1995'te liseden tanıdığı iki arkadaşıyla birlikte kurduğu Ensemble Studios için çalışmaya başladı (bu üç kafadar lisede beraberce bir oyun kulübü kurmuşlar). İlk oyunları *Age of Empires, Civilization*'ın derinliğiyle bir real-time strateji oyununun hareketliliğini birleştiren ve türün standartlarını yeniden belirleyen bir oyun oldu. Sonuç mu? Oyun tamı tamına iki milyon sattı, hala da satmaya devam ediyor. "Aslında böylesi bir başarıyı pek beklemiyorduk" diyor Shelley. "Projeyi bitirdiğimizde çok sağlam bir oyun hazırladığımızın farkındaydık; ama böylesine geniş bir kitleye ulaşacağı aklımızın ucundan bile geçmemişti."

YENİ PROJESİ

Age of Empires'ın satış rekorlarını alt üst etmesi ve *Rise of Rome* adlı genişleme paketinin de listelerde başarı göstermesi dolayısıyla, bir devam oyunu kaçınılmaz görünüyordu (zaten insanların beklentisi de bu yöndeydi). Ensemble bu senenin sonlarına doğru *The Age of Kings*'i çıkardığında bu heyecanlı bekleyiş de sona erecek. "*Age of Empires*'a istediğimiz her şeyi koyamamıştık; ayrıca onun piyasaya çıkışında bu yana real-time strateji türünde çok büyük yenilikler yaşandı" diyor Shelley. "Yapay zekayı oldukça iyileştirebileceğimizi düşündük ve ilk oyunun bütün özelliklerini tekrar gözden geçirerek oyunu hem strateji delileri, hem de ortalama oyuncular için daha iyi hale getirmenin yollarını aradık. Amacımız ilk oyunu bu kadar başarılı kılan özüne sadık kalarak, yeni fikirler içeren güzel bir oyun hazırlamak."

Shelley'nin tahminlerine göre Ensemble, *The Age of Kings*'den sonra real-time strateji konusunda çalışmalarına devam edecek. "Bu tür oyunların savaş dışındaki kısımlarını (keşifler, imparatorluk kurma, ekonomik faaliyetler gibi) daha ilginç hale getirmenin yolllarını araştırıyoruz" diyor. "Ama işin savaş tarafını da es geçmek niyetinde değiliz; çünkü sıkı strateji hastaları bu kısmı daha çok seviyor, onları da memnun etmek istiyoruz."

Andy HOLLIS

UÇUŞ SİMULASYONLARININ BABASI

Uçuş simulasyonlarında mükemmellikle eş anlamlı bir isim varsa, o da Andy Hollis'tir. Kendisi 1983'ten beri bu türdeki en etkileyici oyunları üreten, tasarlayan ve programlayan biri. Yer aldığı projeler arasında *MiG Alley Ace* ve *Kennedy Approach* gibi eski 8-bit oyunlardan MicroProse'un en büyük hitlerine (*Gunship, F-19 Stealth Fighter*), Jane's Combat Simulations'ın inanılmaz oyunları *AH-64D Longbow, Longbow 2* ve *F-15*'e kadar bir sürü oyun var.

Eski bir müzisyen olan Hollis, programcılık kariyerine oyunlarla alakası bile olmayan General Instruments Corporation'da çalışırken başlamış. Oradayken tanıştığı Sid Meier'ın *Hellcat Ace* adlı oyunu, Hollis'i kendi oyununu yazmak konusunda teşvik etmiş ve sonuçta ortaya ilk multi-player uçak savaş simulasyonu denebilecek *MiG Alley Ace* çıkmış (teke tek çarpışmalarda aynı ekranda iki kişi oynuyormuş). "Eskiden her şeyi tek bir insan yapardı" diye açıklıyor Hollis. "Ben de tasarımı yaptım, programı yazdım, çizimleri yaptım hatta kitapçığı bile kendim hazırladım." Bundan kısa bir süre sonra Meier ve Hollis işlerinden ayrılarak MicroProse'da çalışmaya başladılar. "İlk günlerimde iş arkadaşı olarak Sid'in etkisi çok büyüktü" diyor Hollis. "Kendi alanımızda öncü olduğumuz için elimizde hazır bir şeyler yoktu, her şeyi sıfırdan kendimiz kurmak zorundaydık."

1995 yılında Hollis, Jane's Combat Simulations'ın Austin, Texas'taki "Skunkworks" adlı tasarım kanadının başına getirildi. Şu anda 41 yaşında ve lisanslı bir sivil pilot olan Hollis'in oyun tasarımına yaklaşımı, sürükleyici bir atmosfer yaratmak üzerine yoğunlaşıyor. "Simulasyon dediğimiz şey, söz konusu olayın tanıdık taraflarını alıp bunları akıcı ve inandırıcı bir şekilde hayata geçirmek demek" diyor. "İnsanların yapmayı ancak rüyalarında gördükleri olayları konu alırsanız (mesela bir savaş uçağı pilotu olmak gibi) onlara hayallerini yaşama fırsatı vermiş olursunuz. Oyuncuları kendilerini tamamen kaptıracakları bir ortama sokmak, gerçek dünya hakkında her şeyi unutmalarına yardımcı olabilir. Zaten eğlence dediğimiz şeyin asıl amacı da bu değil mi?"

YENİ PROJESİ

Yakın zamanda Origin'e geçiş yapan Hollis, şirketin en iddialı projelerinden birinde danışmanlık görevi yapıyor. Bu oyun, Wing Commander evreninde geçen dev ölçekli bir multi-player uzay savaşı oyunu. İlk görevi bu iş için en uygun ekibi kurmak olan Hollis, işin bu kısmından çok hoşlanıyor. "Benim asıl olarak övündüğüm şey, oyunların kendisi değildir" diyor. "Büyük bir sorumluluk duygusu ve hevesle işlerine sarılan insanlardan oluşan bir ekibin kurulup gelişmesidir. Bence harika oyunlar harika ekiplerin eseridir, harika fikirlerin değil..."



ESKİ DOSTLAR: Brian Reynolds (solda), Bruce Shelley (ortada) ve Andy Hollis, MicroProse'un eski günlerind beri aralıklarla birlikte çalışmışlar.



GEL KEYFİM GEL: Larry Holland (kanepede), Microsoft'tan Bruce Carver (ayakta, solda) ve Valve'dan Gabe Newell.

Larry HOLLAND X-WING PİLOTU

LucasArts'ın prestij sahibi macera oyunları serisinin yanı sıra en çok beğeni toplayan oyunları Star Wars evreni üzerine kurulmuş olan uzay savaş simulasyonlarıdır. Seneler önceki *X-Wing*'den *TIE Fighter*'a ve en son olarak da *X-Wing Alliance*'a kadar bu oyunların hepsi Larry Holland'ın ve onun Totally Games'deki ekibinin ellerinden çıkmıştır.

Çocukken *Q-Bert* adlı arcade oyununa deli olan Holland, sonradan programcılık öğrendi ve küçük bir oyun şirketi için çalışmaya başladı. "İlk oyunun *Slime* adını taşıyordu" diyor. "Ama yayınlanmak için çok iğrençti."

LucasArts'ta (veya o zamanki adıyla Lucasfilm Games'de) programcı ve tasarımcı olarak çalıştığı sıralarda Holland, şirketin oldukça başarılı olan (ama ne yazık ki devamı getirilmeyen) uçuş simulasyonlarını yarattı. Bunların arasında *Battlehawks 1942, Their Finest Hour: The Battle of Britain* ve klasikleşmiş *Secret Weapons of Luftwaffe* de bulunuyor.

1993'te piyasaya *X-Wing* çıktı ve LucasArts'ın Star Wars evreni oyunlarının inanılmaz başarısı da böylece başlamış oldu. Ertesi sene devam oyunu *TIE Fighter* çıktı ve oyunculara hiç beklemedikleri bir şekilde kötü adamların tarafında oynayabilme imkanını sunarak yine klasik oldu. Yaklaşık iki sene boyunca *TIE Fighter*, *PC Gamer*'ın Tüm Zamanların En İyi Oyunları listesinde ilk sırada yer aldı (zaten onu tahtından eden de yine bir LucasArts klasiği olan Jedi Knight oldu). Bir sürü genişleme paketi ve sadece multiplayer olarak tasarlanan *X-Wing* vs. *TIE Fighter*'dan sonra Holland, bu sene çıkan *X-Wing Alliance* ile yine hedefi onikiden vurdu.

"İster bir oyun olsun, ister bir film, isterse bir kitap; bence eğlencenin asıl amacı, insanın duygularına, psikolojik ruh haline ve hatta fiziksel durumuna etki ederek kişinin kendisini tamamen kaptırmasını sağlayacak bir deneyim yaratmaktır" diyor Holland. "Öncelikli arzum her zaman için bu unsurları bir araya getirmek ve sürükleyici bir hayal dünyası yaratmak olmuştur. Bu tamamen bilim kurgu tabanlı da olabilir, gerçek tarihten alınma bir kısım da..."

YENİ PROJESİ

LucasArts artık "klasik Star Wars üçlemesinden" ayrılıp *Episode I* oyunları üzerinde yoğunlaştığı için Holland'dan yakın zamanda yeni bir *X-Wing* oyunu görmeyi beklemeyin. "Yakın gelecek için şimdilik *X-Wing* oyunlarına ara veriyoruz, kendileri Calamari hangarında biraz dinlenecekler" diyor. Peki *Episode I* filmiyle ilgili bir uzay savaş simulasyonu, mesela *Naboo Fighter* gibi? "Totally Games olarak sanırım *Phantom Menace* oyunu yapmayacağız" diyor Holland. "Ama 'asla' da demiyorum."

O zaman Holland ve ekibi neyle uğraşıyorlar? Bunun yanıtı sanırız sizi şaşırtacak: "Her zaman 1400-1500 senelerinde geçen bir keşif oyunu yapmak istemişimdir" diyor. "Şu anda bunun üzerinde çalışıyorum, kod adı da *Eldorado*. Herhalde kariyerimin en zorlu projesi bu..."

Bruce CARVER USTA GOLFÇÜ

Golf simulasyonları PC oyunları arasında her zaman önemli bir yer tutmuştur ve kimse de bu oyun türünü geliştirmekte Bruce Carver'ın yaptığı katkılardan fazlasını yapamamıştır. Çok az oyun kendi türünü Links'in golfte yaptığı gibi "fethedebilir." Sierra, Activision ve EA Sports gibi güçlü rakiplerin oyunları karşısında bile *Links LS* adı, golf standartları konusunda herkesin fikir birliğine vardığı bir oyundur.

Carver 1982 yılında Access Software'in kuruculuğunu yaptı ve ilk başarısını *Beach Head* ve *Raid Over Moscow* gibi 8-bit aksiyon oyunlarıyla kazandı. 1986'da Commodore 64 oyunu *Leaderboard*'u tasarladı; bu oyun basit bir "top sokma" oyunuydu, yeşil alanlar vardı; ama ağaç bulunmuyordu. Ancak etkileyici fizik modeli ve savuruş göstergesi sayesinde diğer oyunların bir adım önüne geçti. "Aslında her şey çeşitli spor oyunlarından hangisinin en uygun olduğu konusunda bir yarış şeklinde başladı" diyor Carver. "Ama topun çimlere inip yuvarlanmaya başladığını gördükten sonra çok gerçekçi gözüktüğünü düşündük ve golf oyununun bütünüyle modellemeye karar verdik." Bunun ardından golf simulasyonu *World Class Leaderboard* geldi ve 1990'da *Leaderboard* adı *Links 386 Pro* olarak değiştirilerek yeni nesil, yüksek çözünürlüklü ve son derece gerçekçi golf simulasyonlarının yolu açılmış oldu.

"Golfü seviyorum; ayrıca bu oyunu bilgisayar kullanıcılarına olabildiğince gerçekçi bir şekilde sunabilmek de bende neredeyse saplantı halini aldı" diyor Carver. "Golf, sadece bir sopayla topa vurmaktan çok daha farklı bir spor. Her şeyiyle bütün bir yaşam biçimi; tarihi, sopa çeşitleri, manzaraları, golf çantaları, malzeme dükkanı, golf arabalarını kullanan adamlar, içki servisi yapan garson kızlar... Biri dünya klasmanında golf oynadığı zaman, bu deneyimi olduğu gibi hatırlar. İşte bu yüzden de sahaların ve çevrenin görünüşünün, duygusunun hassas bir şekilde modellenmesi çok zordur. Zaten bunun için sahanın tarihi ve ardında yatan hikayeyle ilgili video klipler koyuyoruz, böylece oyuncular kendilerini gerçekten oradaymış gibi hissedebiliyorlar."

YENİ PROJESİ

Microsoft, bu yılın başlarında Access'i satın aldı, bu yeni anlaşmadan sonra piyasaya verilecek ilk oyun da bu sonbaharda çıkması planlanan *Links LS 2000* olacak. Bu oyunda yeni başlayanlar için daha basit bir savunma mekanizması kullanılarak oyunun çok daha geniş bir kitleye ulaşması hedefleniyor. Ayrıca bu yeni versiyonda oyuncuların kendi sahalarını istedikleri gibi yaratabilmelerini sağlayan bir saha editörü de bulunacak. Bütün bunların yanında Carver, *Links* serisinin görsel gerçekçilik bakımından yine en tepede bulunması için her şeyi yapıyor. "3D hızlandırma sayesinde gerçek zamanda fotoğraf kalitesinde kaplamalar mümkün olduğu zaman golf konusunda inanılmaz şeyler yapabilmeyi umuyoruz" diyor. "Yeni nesil doku kaplama motorumuz sayesinde fotoğraf kalitesindeki meşhur gerçekçiliğimizden ödün vermeksizin en son 3D kartlarını kullanabileceğiz. Yakın zamanda oyuncuya saniyede 30 kareden yüksek bir hız verebilmeyi ve buna rağmen sanki gerçek bir maç izliyormuş hissi verebilmeyi planlıyoruz. O noktaya ulaşınca golf oyunlarına bakış açınız tamamen değişecek."

Gabe NEWELL

HALF-LIFE'DAN TEAM FORTRESS 2'YE VE DAHA ÖTESİ...

1998'in birçok ödül kazanan efsanevi single-player 3D shooter'ı *Half-Life*'ı yaratan ve freeware *TeamFortress Classic*'le multiplayer sahnesini de ele geçiren Valve Software adı duyulmamış bir firmayken rekor sürede first-person oyunların en bilinen isimlerinden biri haline geldi. Bu, rakiplerine tek kelimelik bir sorudan başka bir şey bırakmayan bir başarıydı: "Nasıl?"

Valve'ın kurucusu ve *Half-Life* ekibinin lideri Gabe Newell cevabın sandığınızdan daha basit olduğunu söylüyor. "Felsefemiz iki temele dayanıyor. Birincisi oldukça basit; en iyi insanları bir araya getir, onlara ihtiyaçları olan araçları ver ve en iyi şekilde çalışabilecekleri bir ortam yarat. Son derece basmakalıp görünebilir ama işe yarıyor" diyor Newell. "İkincisi ise ne yaptığınızı bilmek ve *OldManMurray.com*'daki adamların bu oyunu yayınlamış olsaydık ne diyeceğini düşünmek ve sonra oyun üzerinde biraz daha çalışmak."

Microsoft'un resmi programlama danışmanlarından biri olan 36 yaşındaki Newell'in en çok etkilendiği ve kendine örnek aldığı isimler arasında Top 25'in Sid Meier'ı ve Warren Spector'ı var. "*Ultima Underworld* beni bu işi yapmak istediğime ikna eden oyundu" diyor.

YENİ PROJESİ

Online savaş çılgınlığını had safhaya vardıran ve bu yılın E3'ünde En İyi Aksiyon ve En İyi Multiplayer oyun ödüllerini alan *TeamFortress 2* şimdi 2000 yılının en merak edilen oyunları arasında. "Multiplayer oyunların nasıl yapılacağı konusunda ne kadar çok şey öğrendiğimizi bilseniz şaşırırsınız" diyor Newell. "*Team Fortress 2* üzerinde çalıştıkça bunun muhteşem bir aksiyon deneyiminin anahtarı olan sosyal bir alan olduğuna dair inancımız pekişiyor."

Ya *Half-Life 2*? Newell detaylara girmiyor; ama bunun Valve'ın gündeminin ikinci sırasında olduğunu da saklamıyor. "Şu anda üzerinde durduğumuz iki şeyden biri sosyal multiplayer oyunlar. Yani Internet üzerinden oynanan aksiyon oyunlarını çok daha büyük bir kitle için nasıl daha eğlenceli hale getirebiliriz sorusu. Diğeri ise singleplayer deneyimini daha da derinleştirmek" diyor. "Biz her iki alanda da çok geniş bir izleyici kitlesinin ikna olmaya elverişli olduğunu düşünüyoruz. İnsanlar artık paralarını ve zamanlarını geleneksel eğlence biçimleri yerine oyunlara harcamayı tercih edecek."



KLASİK BİR ÜÇLÜ: Bretty Sperry (solda), Roberta Williams ve Jordan Mecher'ın PC oyunlarının en ünlüleri ünvanını paylaşmak dışında başka ortak yanları da var.

Brett SPERRY

WESTWOOD STUDIOS'UN KAFA ADAMI

Oyun dünyasının en prestijli geliştirici ve yayıncılarından birinin Las Vegas'daki garajdan bozma bir yerde iki adamın çalışmasıyla başladığını çok az kişi bilir. Bu Westwood Studios'un başlangıç hikayesi ve kurucusu Brett Sperry da, bu sektör içinde tarihi katıksız oyun yaratmakla geçmiş nadir isimlerden biri.

Atari'nin klasik jetonlu oyunlarından *Missile Command*'dan esinlenen Sperry programlama dilini kendi kendine öğrenmiş. 1985'de Louis Castle'la (şirketin geliştirme başkanı yardımcısı) birlikte Westwood'u kurdu. Şirket ilk olarak yaptığı RPG ve adventure oyunları *Eye of the Beholder* ve *Legend of Kyrandia* serisiyle isim yaptı.

Westwood 1992'de birçok insanın ilk real-time strateji oyunu olarak kabul ettiği *Dune II*'yi yayınladı. "Strateji oyunları ve bunları eğlenceli yapmak için neden çok sıkı çalışmak gerektiği üzerine çok fazla kafa patlattım" diyor Sperry. "O zamanlar basit bir savaş oyunu yapmayı önermek bile küfür gibi bir şeydi; ama bu fikir içimi kemiriyordu. Sonra işleri hızlandırmak ve turn-based'in sıkıcılığından kurtulmak için bilgisayarın gerekli potansiyele sahip olduğunu gördüm."

Dune II'nin başarısı, Westwood'u büyük oyunlar ligine taşıyacak bir oyun yapma konusunda harekete geçirdi; *Command & Conquer.* "Daha *Dune II* bitmeden oyuna birçok şeyi eklemeye vaktimiz olmayacağını biliyorduk, biz de bütün bu fikirleri *Command & Conquer*'da uygulamaya karar verdik. Sonuçta bu, yapmak istediğim her şeyi tam anlamıyla yapabildiğim az sayıdaki oyundan biri oldu ve bir miktar satmasını da sağladık." Çok mütevazı bir yaklaşım: *C&C*, Guinness Rekorlar Kitabı'na tüm zamanların en çok satan bilgisayar strateji oyunu olarak geçti.

Electronic Arts geçen yıl Westwood'u 122.5 milyon dolara satın aldı. Sperry, başkan olarak şirketin oyunlarının günbegün devam eden yaratım aşamasındaki konumunu koruyor. "Hala bu düş dünyasının içinde olmak beni heyecanlandırıyor" diyor. "Bir tahıl ambarındaki makineleri programlama işine sahip olduğum için de kendimi şanslı bulabilirdim; benimle o yüzden de röportaj yapılabilirdi ama olmadı."

YENİ PROJESİ

Command & Conquer'un uzun zamandır beklenen devamı *Tiberian Sun*, siz bu yazıyı okurken çıkmış olacak ve önümüzdeki yıl Westwood'un 3D action sahnesine ilk adımı olan *Command & Conquer: Renegade* gelecek. "*Command & Conquer* evreni çok ilginç yönlere doğru gelişmeye devam ediyor ve *Renagade* beni son derece heyecanlandırıyor" diyor Sperry. "Oyuncular bir savaşa yaklaşıp kişisel olarak katılabilecekler. Şimdiye dek sadece uzaktan bakabiliyorlardı."

Roberta WILLIAMS

ADVENTURE OYUNLARININ ÖNCÜSÜ

"1979'da kocam eve *Colossal Cave* adında bir tekst adventure oyunu getirdi" diyor Roberta Williams ilk oyun deneyimini anlatırken. "Oyuna kendimi iyice kaptırdığımı ve durmadan oynadığımı hatırlıyorum, hatta bazen bütün gece. Oyunu bitirmem bir ay sürdü. Ardından ona benzer başka oyunların arayışına girdim. İki tane buldum ve aldım; ama bunları *Collosal Cave* kadar etkileyici bulmadım. Ben de eğer beni onun kadar tatmin edecek bir oyun bulamazsam kendim bir tane tasarlarım diye düşündüm."

Sonuç; ilk grafik adventure oyunu olan *Mystery House* ve Roberta-Kevin Williams çiftinin kurdukları, kendilerine ait şirketleri Sierra On-Line. Sierra, tabii ki bugün var olan her türde oyun yayınlıyor; ama başlangıçta adventure uzmanı olan ilk ve tek şirketti. Williams'ın tasarımları, özellikle de 1984'te başlayan ve oyun dünyasının en popüler ve kalıcı serilerinden biri olan King's Quest serisi, yolunu açtı. Şu sıralarda oyunun sekizincisi çıkmak üzere.

"Her zaman için prensibim ilginç hikayeler ve karakterler yaratmak ve hikayeyi 'sıradan' insanlar için mümkün olduğunca erişilir kılmak üzere interaktif bir yapıyla birleştirmek olmuştur" diyor Williams.

"Oyunlarımın ille de sadece sıkı oyuncular ya da yeni yetmeler için çekici olmasını asla istemedim. Geniş bir oyuncu kitlesine hitap etmesi benim için çok önemli. Oyunlarımdan çoğunun tasarım kararlarını yıllardır kafamın içinde olan fikirler belirliyor. Oyunlarıma ekleyeceğim etkileşim yollarının tasarımına çok fazla vakit ayırıyorum. Böylece oyuncular sadece bir hikayede deneyim yaşadıklarını değil, o hikayenin kendilerine ait olduğunu hissediyorlar!"

YENİ PROJESİ

"Bu yıl özellikle hiçbir şey yapmıyorum" diyor Williams. "Geçtiğimiz 18 yıl boyunca 18 oyun yaptım. Yani her yıl için bir oyun. Dolayısıyla biraz tatili hak ettiğimi düşünüyorum, siz ne dersiniz? Ailemle vakit geçirmeyi, nette sörf yapmayı ve İspanyolca öğrenmeyi istiyorum." Ancak Williams izni bitince adventure oyun tasarımlarına dönmeyi planlıyor ve online bir oyun yapmayı düşünüyor. "Üzerinde çalışmayı en çok istediğim oyun türünün adventure olduğundan eminim ve Internet'in bu olay için uygun ortam olduğu kanısındayım" diyor. "Adventure'ların bir şekilde Internet'e taşınması gerektiğine inanıyorum. Şimdiye dek bulmacalarla ve konuşan bir sürü karakterle yürüyen bir interaktif hikaye fikri Internet'te başarıyla uygulanamadı. Bense önümüzdeki yıl bu problemi çözmek için uğraşıyor olacağım..."

Jordan MECHNER

PRINCE OF PERCIA'NIN DÖNÜŞÜ

Jordan Mecher ismi *Apple II* oyuncuları için yabancı değil. Mecher'in doğuya özgü aksiyon-macera oyunu *Karateka* bu klasik sistemin en meşhur ve popüler oyunlarından biriydi. Ancak 1989'da çıkan göz kamaştırıcı platform oyunu *Prince of Persia*, Mecher için yükseliş döneminin başlangıcı oldu. Oyunun akıllıca hazırlanmış bulmacaları ve efsanevi sinematikleri çoğunun öldü dediği bir türe yeni bir soluk getirdi. Oyun çok başarılı oldu ve 1993'te devamı yapıldı. Dört yıllık bir aradan sonra Mechner *Last Express*'le PC oyunları dünyasına geri döndü. Bu, 1920'lerin bir yataklı treninde geçen ve çok yankı uyandıran gizemli bir adventure oyunuydu.

"Yaptığım iyi bir oyunda, iyi bir filmin, piyesin, şiirin ya da senfoninin kalitesini ararım" diyor Alfred Hitchcock, Cezanne, Alexander Dumas ve MAD Magazine'i etkilendiği isimler arasında sayan Mechner. "Hayal gücü, özgünlük, yapıdaki zerafet türün ihtiyaçlarını karşılarken bir yandan da zora sokuyor. İyi oyun, aynı zamanda yaratıcısı ve kullanıcı arasında bağ kuran, bir çeşit iletişim biçimi olmayı başarandır. İnsanlar kendilerinin ya da ailelerinin benim oyunlarımdan birini oynadığını ve bunun hafızalarında yer ettiğini söylediklerinde gurur duyuyorum. Bu beni şaşırtıyor ve harcadığım tüm emeğe değiyor."

35 yaşında olan Mechner, kısa süre önce diğer yaratım alanı olan senaryo yazarlığına yoğunlaşabilmek için oyun tasarımı yapmayı bıraktı. "Bilgisayar oyunları arasında uzunca bir süre amatör olarak senaryo yazarlığı ve film yapımcılığıyla uğraştım" diyor. "Bu işi ciddi olarak yapmayı düşünüyordum, işte şimdi zamanı geldi." Mechner geçtiğimiz günlerde *The Last Express*'in sahne uyarlaması olan *The Firebird*'ün senaryosunu tamamladı ve şimdi sahneye koymak için anlaşma yapmayı bekliyor ama bu biraz zaman alabilir. "Her yıl üretimine geçilen yüksek bütçeli aksiyon-adventure senaryoların sayısı çok az" diyor Mechner.

YENİ PROJESİ

Mechner'in film yapımcılığına olan ilgisi onu oyunlarla olan bağlarından tamamen koparmamış. Şu anda Red Orb'un önümüzdeki yılın sonuna doğru çıkacak olan *Prince of Percia 3D*'sinin geliştirmesinde danışmanlık görevini sürdürüyor. "Benim rolüm yapımcıya ve onun tasarımcılardan ve sanatçılardan oluşan ekibine altyapı desteği vermek" diye açıklıyor. "Benim genellikle hikaye akışı, oyuncu kontrolleri, oynanış ve genel sanatsal etki alanlarında katkım oluyor. *Prince of Percia*'nın ruhunda gördüğüm şeyi canlı tutmalarına yardımcı olmaya çalışıyorum."

Mike O'BRIEN

BLIZZARD'IN BATTLE.NET ERBABI

Şu anda Blizzard Entertainment'ta yazılım mühendisi olarak çalışan Mike O'Brien *Diablo* ve *StarCraft*'ı Internet'te hayata geçiren, eşi görülmemiş multiplayer oyun yazılımı Battle.net' in baş kreatörü idi.

Eskiden bir demiryolu trafik kontrol yazılımı programcısı olan O'Brien, 1995'te *WarCraft II*'nin son halini almasına yardım etmek üzere Blizzard'a katıldı. Bu, Battle.net fikrinin ilk kez ortaya çıktığı projeydi. "*WarCraft II*'yi çıkardığımız sıralarda sıkı oyuncular Kali gibi shareware programlar kullanarak Internet üzerinden oyun oynamaya yeni yeni başlamışlardı" diyor O'Brien. "Ben dahil Blizzard'dakilerin çoğu da her akşam işten sonra Internet üzerinden *WarCraft II* oynuyorduk ve hepimiz de karşı karşıya böyle bir deneyim yaşamanın çok harika bir şey olduğunu düşünüyorduk. Ancak bilgisayarı bu shareware programlarla çalışacak şekilde ayarlamak zordu ve vakit kaybıydı. Ayrıca bu programları register etmek de paralıydı. Internet oyunlarını kolay ve bedava yaparsak herkesin bu yöntemle oynamak isteyeceğini biliyordük. Biz de kendimizi *Diablo*'nun çıkış tarihine kadar yetişecek bir bedava Internet oyun sitesi yapmaya adadık."

O'Brein, Battle.net projesinde chat odalarını, müsabaka sistemlerini, derecelendirmeleri, basamakları ve iletişim kodunu yaratan baş programcı olarak çalıştı. Sonuç, bugün dünyanın en büyük online oyun servisi haline gelecek kadar büyüyen bir sistem oldu. Battle.net'in iki milyondan fazla aktif kullanıcısı var ve bu oyuncuların 500.000'i zirve saatlerde aynı anda online oyun oynuyor. Ve O'Brein bunun sadece başlangıç olduğunu söylüyor. "Internet, bir sürü seçenekten sadece biri olmayıp, multiplayer oyuncuların öncelikli buluşma noktası haline geldiğinden dolayı oyun tasarımları için her türlü olasılığın kapısını açıyor" diyor. "Gelecekte Battle.net'i oyunlarımıza daha sıkı sıkıya entegre edebileceğiz. Biz oyunculara, kendi ortaklıklarını yaratmak ve daha önce asla mümkün olmayan bir biçimde kendi oyun deneyimlerini kurmaları için daha fazla fırsat verilirse online oynayan insanların sayısının artarak devam edeceğini düşünüyoruz."

YENİ PROJESİ

28 yaşındaki O'Brein, bir yandan Battle.net'in geliştirilmesi işine devam ederken bir taraftan da Blizzard'ın çok kısa önce duyurduğu yeni bir 3D teknolojisi projesinde ekip şefi ve programcı olarak çalışıyor.

Şimdilik ayrıntıya girmek istemiyor ama çok yakında bir açıklama yapması mümkün. Bu arada O'Brein şu sözleriyle de bizlere bir ipucu veriyor: "Şu anda Blizzard'da bizim tasarımlarımızı en çok etkileyen iki oyun var, onlar da *EverQuest* ve *TeamFortress*. Bu iki oyun da insanda inanılmaz derecede bağımlılık yapıyor . Bu oyunların ikisi de teke tek bir oyundansa ekip halinde oynanan bir oyun tasarlarken neler yapabileceğinizi size gösteriyor..."

Tim SCHAFER

GRIM FANDANGO'YLA DANS

On yıllık LucasArts kıdemlisi olan Tim Schafer, PC'nin en çok akılda kalan bazı adventure oyunlarının arkasındaki adam. Schafer çalışmaya Top 25'in Ron Gilbert'ının yanında The Secret of *Monkey Island* ve devamı *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*'in programcısı ve yardımcı tasarımcısı olarak başladı. Daha sonra kendi projelerinin başına geçti. İlk oyunu (Dave Grossman'la birlikte) LucasArts'ın ilk grafik adventure oyunu *Maniac Mansion*'ın devamı olan ve 1993'te çıkan *Day of the Tentacle*'dı. Bunu 1995'teki komedisi *Full Throttle* izledi. Geçen yıl Schafer'ın en son ve en orijinal adventure'ı *Grim Fandango* çıktı. Bu, ikonlar ve inventory gibi eskimiş kavramları ortadan kaldırarak kalıpları kıran ve Acedemy of Interactive Arts and Sience tarafından 1999 yılının en iyi adventure oyunu ödülünü kazanan bir oyundu.

Schafer oyunlarla okulun beşinci sınıfındayken tanıştı. Ailesi ona bir Atari 2600 aldığında o konsol oyunlarının çoğunu oluşturan shooter'ları ve spor oyunlarını bir yana bırakıp doğruca Warren Robinett'in klasik Atari oyunu *Adventure*'ın peşine takıldı.

"Bu oyunun üzerimde gerçek bir etkisi oldu" diyor. "Sekizinci sınıfa geldiğimde bir Atari 400 aldık ve ben deli gibi Scott Adams'ın *Adventure Internationals* adlı tekst adventure'ını oynayıp durmaya başladım. Ve sonra biri *Rescue on Fracatuls*'un bir kopyasını elime tutuşturdu ve o günden beri oynuyorum."

Schafer, Berkeley'den mezun olduktan sonra 1989'da kolejden ayrılıp LucasArts'a katılmak üzere yola çıktı. Daha sonra burada en yaratıcı ve komik adventure oyunların yapımında çalışarak büyük bir ün kazandı.

"Üzerinde çalıştığım şeyin klişe, eskimiş, oynanmaz ya da daha önce yapılmış olduğu düşüncesi beni daima çok tedirgin etmiştir" diyor etkilendiği isimler arasında Akira Kurosawa, Kurt Vonnegut, Shigeru Miyamoto, Raymond Chandler, David Letterman ve Hot Wheels arabalarını sayan Schafer. "Bu yüzden kendimi daha iyi hissedene kadar o işle ilgili düşüncemi kurcalamaya ve yeni bir şeyler eklemeye devam ederim. Tabii ki bu şekilde bütünüyle yeni bir fikre ulaşamazsınız. Ancak tamamen farklı kaynaklardan bir şeyleri bir araya getirir ve onları tekrar parçalara ayırıp birleştirirseniz ve bir şekil verirseniz yeni gibi görünür. Tıpkı bir inekten sosis yapmak gibi. Bu çok yorucu!"

YENİ PROJESİ

"Hiçbir şey söylememe izin vermezler!" diyor 31 yaşındaki Schafer. LucasArts'ın şu meşhur '*herhangi bir yeni proje resmi olarak duyurulacak kadar iyi ve hazır olmadıkça ağızlarını açmama prensibi*'ni kastediyor.

"Sadece şu an üzerinde çalıştığım şeyin daha önce yaptıklarımdan biraz farklı olduğunu söyleyebilirim. Ve bunu Burt Bacharach ile birlikte yapıyoruz. Yakın gelecekte gerçekleştirilecek diğer projeler için ise tüm eski işlerimi bir kenara bırakmak, eski fotoğrafları albümlere kaldırmak istiyorum. Ve bu arada garajımın da iyi bir temizliğe ihtiyacı var."

Hal BARWOOD

INDIANA JONES'UN GERÇEK BABASI

Oyun düşkünleri, Hal Barwood'u LucasArts'ın ödüllü adventure'ı *Indiana Jones* and the *Fate of Atlantis*'in gerisindeki adam olarak tanısa da film meraklıları bu ismi Steven Spielberg'in ilk uzun metrajlı filmi *The Sugarland Express* ve Disney'in 1981 yapımı fantastik efsanesi Dragonslayer'ındaki senaryo yazarlığından dolayı daha iyi bilirler. Peki profesyonel bir senaryo yazarı ve yönetmen yaşam biçimi olarak niçin oyun yapmayı seçer? "Çocukluğumdan beri oyunlar tasarlıyorum" diyor Barwood. "Ama bu tarih öncesi zamanlarda bilgisayar ya da konsollar yoktu. Bu yüzden bütün emeğimi kağıt oyunlarına yöneltmiştim ve bu işte bir gelecek görmüyordum. Bunun yerine kendimi yeni bir ilgi alanına, sinemaya kaptırdım ve 20 yılımı Hollywood'da yiyip içerek, senaryo yazarak ve arada sırada film yaparak geçirdim.

"60'ların ortalarında bir gün film okulundan dönüş yolunda BASIC'i keşfettim ve kağıt-taş-makas oyununun hoş bir şekilde düzenlenmiş bir bilgisayar versiyonunu hazırladım. Bu benim ilk bilgisayar programımdı" diyor. "Daha sonra PC'ler çıktığında "aile tipi" bir Apple II aldım ve kendimi oyunlara kaptırdım. Kısa süre sonra uygun programlama dili kullanılmadıkça bu bilgisayarın ilginç bir şeyler yapmak için fazlasıyla yavaş olduğunu keşfettim. Bu yüzden kendi kendime 6502'yi öğrendim ve çok geniş bir role-playing oyunu kotardım. O sırada film okulundan eski arkadaşım George Lucas'ın yeni bir oyun firması kurduğunu, burada çalışan insanlardan öğrendim. Sonuç olarak 1990'da onlara katılmamı önerdiler. Zaten tam da satmayan bir senaryo yazmıştım. Böylece şansımı denemem gerektiğini düşündüm."

Barwood ayrıca LucasArts'ın tipik olmayan iki oyununun da tasarımını yaptı. Bunlar masaüstü oyunları tarzında iki mini oyun: *Indiana Jones and His Desktop Adventures* ve *Star Wars: Yoda Stories*. Ancak onu kral yapan oyun muhteşem Indiana Jones'un *Fate of Atlantis* macerası oldu. "Sık sık yazınsal geçmişimde var olan fikirler konusunda övgüler alıyorum" diyor. "İnsanlar kendilerini heyecanlandıran hikayeleri, karakterleri ve derin duyguları seviyor. Bu yüzden oyuncuyu ikimizin de hoşuna gidecek bir hikaye için bana yardım etmesi konusunda iknaya çalışıyorum ve oyunlarımı doğru duygusal derinlikle dolduruyorum, eğlenceli!"

YENİ PROJESİ

Barwood ve ekibi *Indiana Jones and the Infernal Machine*'in tasarımının son aşamasına gelmişler. Bu oyun *Tomb Raider* tarzındaki aksiyon ve keşfin özenle bir araya getirilmesinden ibaret ve Barwood büyük bir inançla bunun adventure oyunlarının geleceği olduğunu söylüyor. "Oyun, acı verici ama tipik olarak yavaş yavaş ilerliyor. *Infernal Machine* umarız bu sonbaharda bitip de gün ışığına çıktıktan sonra Barwood bu yeni geçişken tür üzerindeki araştırmalarını sürdürmeyi planlıyor. "Real-time 3D aksiyon-adventure diyelim! Ayrıntılar mı? Merakımızı uyandıran gerçekler... ama daha fazla bir şey söyleyemem" diyor.



GERÇEĞİN PEŞİNDE: Mike O'Brien (solda), Tim Schafer (ortada) ve Hal Barwood.

OYUN İLAHLARI



GÜLÜMSEYİN: Steve Meretzky (solda), Richard Garriott (ortada) ve Chris Taylor'ın gülümsemek için çok sebebi var.

Steve MERETZKY

ADVENTURE OYUNLARDA BİR EFSANE

Hiç kuşkusuz adventure oyunları dünyasının bir numaralı tasarımcılarından biri olan Steve Meretzky'nin özgeçmişi sanki bir "Best Of" albüm dinlemek gibi. Kronolojik sırayla tasarladığı, programladığı ve yapımcılığını üstlendiği oyunlar (derin bir nefes): *Planetfall, Sorcerer, The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy* (Douglas Adams'la birlikte), *A Mind Forever Voyaging, Leather Goddesses of Phobos, Stationfall, Zork Zero, Spellcasting 101 ve Superhero Leauge of Hoboken.* En son olarak SegaSoft'un Editörün Seçimi Ödüllü adventure'ı T*he Space Bar*'ın tasarımını ve yönetmenliğini yaptı.

Bu oyunların birçoğu size yabancı geldiyse oyunculuk geçmişiniz pek de uzun değil demektir. Meretzky'nin oyunlarının çoğu 1980'lerin ortasında Infocom'un tasarımcısı olarak çalıştığı sıralarda yayınlandı. Infocom için tarihin en dikkat çekici ve geleceği gören oyun firması diyebiliriz. Infocom'un tekst adventure'larını (bu isim firma tarafından "interaktif kurgu" çalışmaları olarak tanımlanmıştı) dönemin birçok oyunu için yapılan dar tanımların ve sözcüklerin hiçbiri karşılamıyordu. Bu oyunlar, zengin bir düzyazı metni çok ustaca işlenmiş bir hikayeyle ve oyun tasarımıyla birleştiriyordu.

Meretzky oyunlarla doğduğundan beri ilgilendiğini iddia ediyor. "Bir beşiğe para ayıramayacak kadar fakirdik. Bu yüzden eski bir Monopoly kutusunda uyurdum" diyor. MIT'den mezun olduktan sonra 1981'de oyun testçisi olarak Infocom'da çalışmaya başladı. "Şimdiye dek yaptığım en iyi işti" diyor Meretzky. "Oyun dünyasının zirvesindeydik, en iyi satan on oyunun beşi bizimdi. Şaşırtıcı derecede eğlenceli, komik, yaratıcı, birbirine bağlı bir grup insan. Infocom'un başarısının (ve sonra da silinmesinin) sebeplerini saatlerce sayabilirim; ama sanırım esas kaynak yetenek, zamanlama ve şansın birleşimi."

YENİ PROJESİ

Şu anda 42 yaşında olan Meretzky, THQ'nun GameFX kolunda oyun tasarımcısı olarak çalışıyor ve firmanın PC için yeniden yaptığı arcade klasiği *Sinistar*'ın çalışmalarına katkıda bulunuyor. "Üzerinde çalıştığım oyunu şimdilik bir kenara koydum. Böylece *Sinistar: Unleashed*'ın çıkmasına yardım edebiliyorum. Bazı son ayarlamalara ve geri plandaki hikayeye yardım ediyorum. Ancak bu zevkli gidiyor; çünkü dev bir aksiyon oyununda çok etkileyici bir 3D uzay savaşı motoruyla çalışmak tempomu gerçekten değiştirdi."

Peki ya Meretzky'nin bundan sonraki oyunu? "Bir şey söylemek için oldukça erken, muhtemelen birkaç yılı daha var; ama yeni türlere geçmeyi umuyorum" diyor. "Adventure türü neredeyse ölmüş durumda; ama bir yerde yeniden canlanacağını ve öncekinden de güçleneceğini düşünüyorum. Bu oynanış tarzı vazgeçilemeyecek kadar eğlenceli."

Richard GARRIOTT

ULTIMA MUCİDİ

Onun oyun dünyasının en tanınmış isimlerinden biri olduğu inkar edilemez. Bunun için de iyi sebepleri var: Ultima serisinin yaratıcısı olarak bilgisayar RPG'lerinin en istikrarlı ve güçlü şampiyonu. Ayrıca Origin Systems'ın kurucusu olarak da oyun dünyasının en saygın firmalarından birinde meşaleyi taşıyor.

Garriott'ın babası astronot, annesi ressam; oyun tasarımcısı olmaya can atan biri için mükemmel bir birliktelik. İlk roleplaying oyununu yazdığında Houston'da, Computerland isimli mağazada tezgahtar olarak çalışıyordu. *Akalabeth* BASIC'te Apple II için yazılmış bir oyundu. Mağaza müdürü oyunu beğendi ve satmak istiyorsa raflardan birkaçını onun için boşaltabileceğini söyledi. "Plastik poşet içinde kağıttan kapakları olan 15 kadar kopya hazırladım" diyor Garriott. "Ertesi yıl yani 1980'de ilk *Ultima* oyununu yazdı ve böylece bir efsane doğdu.

"Sadece bir oyundan fazlasını yapmak için gerçekten çalışıyorum" diye açıklıyor oyun tasarımı felsefesini. "Bir dünya yaratmaya çalışıyorum; öyle bir dünya ki, gerçek olduğuna inanmak için içine bir parça hayal gücü katıyorum. Sonra bu dünyalara ait zorunlu, anlamlı ve o çağdaki hayatla ilgili durumlar yaratmaya çalışıyorum. İnsanların cehaletinden, anlama ya da hoşgörü eksikliğinden kaynaklanan toplumsal konularla ilgili fikirleri kullanmayı seviyorum. İnsanların sarıldıkları inançları sarsmayı seviyorum. İnsanlar daima yaptıkları şeye ne için inandıklarını bilmeliler. Genellikle insanlar kendi hayatlarının yolunu kendileri çizmek yerine yaşamlarını başkalarından miras aldıkları önyargılarla ve inançlarla boşa tüketirler. İnsanları bu rahatlıktan çekip çıkarmaktan hoşlanıyorum. Bunu çok nadiren başarabildiğimi düşünüyorum ve bu genellikle insanları sinirlendiriyor; ama başardığımızı görmek bana gerçekten zevk veriyor."

YENİ PROJESİ

Single-player Ultima efsanesinin dokuzuncu ve son bölümü bu yılın sonlarında çıkacak. "*Ultima IX: Ascension*'da ilk hedefim şimdiye dek yapılan en derin sanal dünyayı yaratmak" diyor 38 yaşındaki Garriott. "Ultima'nın 3D olabileceğini ve bu haliyle de hayranları tarafından beğenileceğini kanıtlamak istiyorum. 3D çalışabileceğimiz zamanları yıllarca bekledik, şimdi donanım bize bunu yapmak için gerekli olan gücü veriyor." Origin'ın geleceği multiplayer'da yatıyor ve Garriott bir sonraki *Ultima Online*'ın planlarına başlamış "Tek kişilik oyunlarda bulunan ilginç kişisel maceralara ve aynı zamanda da sürükleyici ve devasa bir multiplayer evrende kendinize arkadaşlar bulmanıza izin veren deneyimler yaratabileceğimizi düşündüm" diyor. "Oyuncuların şüpheci olduğunu bilirim; ama bana güvenin, büyük multiplayer oyunların geleceği hayal edebileceğinizden çok daha fazlasını verecek."

Chris TAYLOR

BEYZBOL'DAN TOTAL ANNIHILATION'A

Strateji devi *Total Annihilation*'ın yaratıcısı olarak Chris Taylor'ı başarıya taşıyan hikaye pek alışıldık değil. Taylor bu işe Accolade'in *Hardball 2* ve EA Sports'un *Triple Play 96* isimli beyzbol oyunlarıyla başladı. Bu araya ayrıca Mindscape klasiği *4D Sports Boxing*'i sıkıştırmayı da başardı. 1997'ye yani Cavedog Entertainment'ta çalışmaya başlayana kadar aslında oyunlara için yapabileceği şeyi henüz göstermemişti; ortalığı kasıp kavurmak. "*Total Annihilation*, yaptıklarım arasında beni gerçekten heyecanlandıran ilk oyundu" diyor. "Beyzbol oyunları da harika; ama bilgisayar oyunlarının bütün amacı insanlara heyecan vermek. Ben her zaman tonlarca makineli silahın patladığı şu savaş filmlerini çok sevdim. En sevdiğim silah makineli tüfek. Mümkün olsaydı bu silahları yiyebilirdim."

Total Annihilation, alışılmadık tasarımı ve eşsiz online desteği ile RTS hayranlarının gönlünü çaldı ve Taylor'ı zirveye taşıdı. Taylor, kendi geliştirme şirketi Gas Powered Games'i kurmak için Cavedog'dan ayrılmadan önce de epik geliştirme paketi The Core Contingency'in yapımında çalıştı. "Ayrılmak için bazı nedenlerim vardı" diyor. "Her zaman kendi işimi kurmayı ve tasarımını yaptığım oyunlar üzerinde daha fazla kontrolüm olmasını isterdim. On yıl boyunca başkaları için çalıştım ve artık tek başıma çalışmanın zamanı gelmişti. *Total Annihilation*'ı geride bırakmak zor oldu, ama bir daha asla ayrılmak için bu kadar uygun bir zaman bulamayacaktım."

YENİ PROJESİ

Gas Powered Games bir süre önce Microsoft'la önemli bir yayın anlaşması imzaladı; fena bir başlangıç değil. "Geçen yıl şirketi kurarken çok heyecanlıydım ve bu heyecanın ilk oyunumuzun tamamlanması yaklaştıkça daha da şiddetleneceğini düşünüyordum" diyor 32 yaşındaki Taylor. "Bu oyun, *Total Annihilation*'ın RTS oyunlarına getirdiği heyecanın aynısını vermesini hedeflediğimiz bir aksiyon-RPG. Ben oyunları eğlenceli yapan şeyin hızlı aksiyon yani oyuncuların nefesini tuttuğu o kısa anlar olduğuna inanıyorum. Oyun real-time 3D olarak render ediliyor ve oyuncu geniş bir hayal dünyasında bir maceraya çıkıyor. Hedeflerimizden biri daha önce bir RPG'de asla görülmemiş görüntüler sunmak; ama sonuçta esas istediğim şey oyuncuyu koltuğundan düşürecek kadar heyecanlı bir oyun."

Ya sonra? "Bir sürü fikrim var, TA'dan bu yana gelişen teknolojiyle yeni bir RTS oyunu yapmak istiyorum. Bu beni önümüzdeki iki ya da üç boyunca kadar oyalar!"

Norm KOGER

SAVAŞ OYUNLARININ SON KUMANDANI

Her zamankinden daha hızlı ve kanlı real-time strateji oyunlarının hakim olduğu bir dönemde, PC oyunculuğunun ilk yıllarında çok popüler olan geleneksel turn-based tarihi savaş oyunları acınacak bir şekilde birdenbire demode oldu. Norm Koger gibi tür için sürekli yeni şeyler üreten, kendini işine adamış üstatlar olmasaydı savaş oyunlarının işi çoktan bitmiş olabilirdi.

1998'den önce SSI'la süren uzun bir ortaklık dönemi boyunca Koger strateji ve savaş oyunlarının en iyi örneklerinden bazılarını verdi. Bunların arasında *Stellar Crusade, Conflict: Middle East, Conflict: Korea, Tanks!* ve 1996'nın klasiği *Age of Rifles.* Biraz daha yakına gelirsek, TalonSoft'ta geliştirici olarak çalışırken şimdiye dek yapılmış en ayrıntılı ve özgün savaş oyunlarından biri olan ve *PC Gamer*'dan 1998'in en iyi savaş oyunu ödülünü kazanan The Operational Art of War'u yaparak büyük bir başarı kazandı.

Koger bu sektörde bulabileceğiniz en amatör ruhlu insanlardan biri. "Benim tasarım tekniğimde biraz geçmişe bağlılık var. Tek başına bir adamın yaptıkları gibi. Diğer tasarımcıların çoğu büyük ekipler tarafından geliştirilen daha üretken bir tekniğe geçti. Bu bana zevkli gelmiyor. Ben hala grafik, ses, senaryo tasarımı gibi işleri diğerleriyle paylaşıyorum. Age of Rifles'dan beri yaptığım tüm oyunlar ekip çalışması; ama her işe parmağımı sokmayı seviyorum."

Koger 1996'da Avalon Hill'in klasik masaüstü oyunu Bismark'ı sunduğu zaman biraz yalpaladı; ama bu onun savaş oyunlarında kendi orijinal ortamlarını ve görünüşlerini yaratarak 30 yıl önce karar verdiği kariyerini sarsmadı. "Bu işi eğlenmek için yapıyorum" diyor. "Bu, yaşam biçimi haline gelmiş bir hobi ve bu duyguyu azaltacak her şeyden uzak duruyorum: Sıkı sıkıya kurallara bağlı kalarak tasarım yapmak, benim kişisel olarak beğenmediğim özellikler için vakit harcamak ya da özel bir pazara hitap etmeye çalışmak. Şimdiye dek kendi zevkime göre tasarımlar yaptım eğlenceli şeylerle bu tasarımı daha da çekici hale getirmeye çalıştım."

Oyunculardan gelen tepkiler Koger'ın felsefesinin doğru olduğu yönünde. "*Conflict: Korea*'yı yaptıktan sonra Amerikan ordusunun çok farklı birimleri bu oyunlara büyük bir ilgi gösterdi ve oyuncu e-mail'lerinin çoğu ordu mensuplarından gelmişti" diyor. "Aynı zamanda oyunlar konuyla ilgisi olmayan pek çok oyuncuyu da tatmin etmek için vardır. Oyunlarım her iki grubun da ilgisini çektiği için memnunum."

YENİ PROJESİ

The Operational Art of War'a yaptığı bir devam oyunundan sonra 42 yaşındaki Koger seriyi daha da geliştirmeyi planlıyor. "Oyuncuların ilgisini çektiği sürece" diyor. "Şu anda *TOAW* yıllarca devam edebilecek ve güncellenebilecek gibi görünüyor." Şu sıralarda real-time bir savaş oyununun hazırlıkları içinde "En başında konusu bilim kurguydu; ama son haliyle tarihi öğeler de içeriyor" diyor. "Proje hala planlamanın başlangıç aşamasında."

Justin CHIN

OYUN TASARIMCILARI İÇİNDE BİR JEDI KNIGHT

Belki o bu sayfalarda sunulan diğer tasarımcıların bazıları kadar ünlü değil; ama *PC Gamer*'ın Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu listesinin ilk sırasını işgal eden oyunun onun olduğunu hatırlarsanız Justin Chin ismi daha tanıdık gelecektir.

Chin, 1997'de yayınlanan LucasArts'ın *Jedi Knight: Dark Forces II* oyununun proje başkanı, senaristi ve baş tasarımcısıydı. Bu oyun, bir oyunun alabileceği tüm övgüleri toplayan ve çıktığı yılın tüm Yılın Oyunu ödüllerini toplayan ismiydi. 1998 yılında *PC Gamer*, nefes kesen hikayesine, atmosferine ve korkunç level tasarımına bakarak onun Tüm Zamanların En İyi Oyunu olarak ilan etmeyi uygun görmüştü. Chin'in sadece ikinci orijinal oyun tasarımı olduğunu düşünürsek hiç de fena bir başarı değil.

Chin'i oyun dünyasında bir kariyer yapma hevesine iten şey *Pong, Bomber, Chopper Command* gibi klasik jetonlu oyunlar ve Atari'nin orijinal Star Wars oyunu olmuş. Bu işe bir Amiga'yla ve bir adet *Deluxe Paint* kopyasıyla başlamış. Ve ilk adımını 1998'de Activision'da çalışmaya başlayarak atmış. Sega'da kısa süren bir deneyimden sonra 1994'te LucasArts'a geçti. İlk işi, Top 25'in Hal Barwood'uyla birlikte çalıştığı ve baş artist olarak görev aldığı oyunu Super NES'in *Big Sky Trooper*'ı. Star Wars'un *Doom*'la buluşması olan ve ortalığı ayağa kaldıran *Dark Forces* bir yıl sonra geldi. Chin oyunun baş artisti, senaristi ve tasarımcısıydı. Üç yıl sonra Chin oyunun devamının proje lideri payesini alarak terfi etti. Ve hikaye başladı.

"Önce bir hikaye yazarım, böylece oyunun tasarım süreci ve tarzı konusunda bu hikayeyi rehber olarak kullanabilirim" diye açıklıyor Chin, yaratım metodunu. "Bana göre tasarım ve hikaye kesinlikle bir arada çalışmalıdır. Oyun sektörünün dışından etkiler bulmak fikirlerimin taze kalmasını sağlıyor. *Dark Forces*'ın tasarımını ve hikayesini yazdığımda *Anne Frank'ın Hatıra Defteri*'ni tekrar okumuştum ve bu yaratıcı yanım için esin kaynağı oldu. Aynı şekilde *Jedi Knight*'ta Akira Kurusawa hakkında birçok şey okudum ve tüm filmlerini izledim."

Chin *Jedi*'ın başarısından kısa süre sonra sürpriz bir şekilde LucasArts'dan ayrıldı ve kendi geliştirme ekibi Infinite Machine'i kurdu. "Ayrılmak için doğru zamandı" diyor. "Kendi işimizde daha yaratıcı olabilecektik. Burada siyaset yok ve harika bir ekibimiz var."

YENİ PROJESİ

GT Interactive'le yaptığı yayın anlaşmasıyla destek bulan 31 yaşındaki Chin ve Infinite Machine grubu bir proje üzerinde çalışıyorlar; ama en azından şimdilik en ufak bir detay vermekten bile kaçınıyorlar. "Oyun uzak ve kaotik bir gelecekte geçiyor" diyor Chin ismi bile henüz belli olmayan oyun için. Ve 2000 yılında yayınlanmasını düşündüklerini söylüyor. "Çin bir devrimle karışmıştır ve siz de savaşın ortasında kalırsınız. Ortamlarda geçmişin bütün harika kalıntıları ve mimarisi kullanılıyor. Blade Runner tipi bir gelecektense bu oyunda daha fazla geçmişin izi var. Bir sürü yakın savaş ve bir sürü ölüm." PCG

Ekip içinde "Ben" Yoktur

Tasarımcılar, programcılar ve sanatçılar burada büyük kişisel yeteneklere sahipmiş gibi sunulsa da tümü de, bu muhteşem oyunların öncelikle ancak ekip çalışması sonucu yapılabileceğine dikkat çekiyorlar.

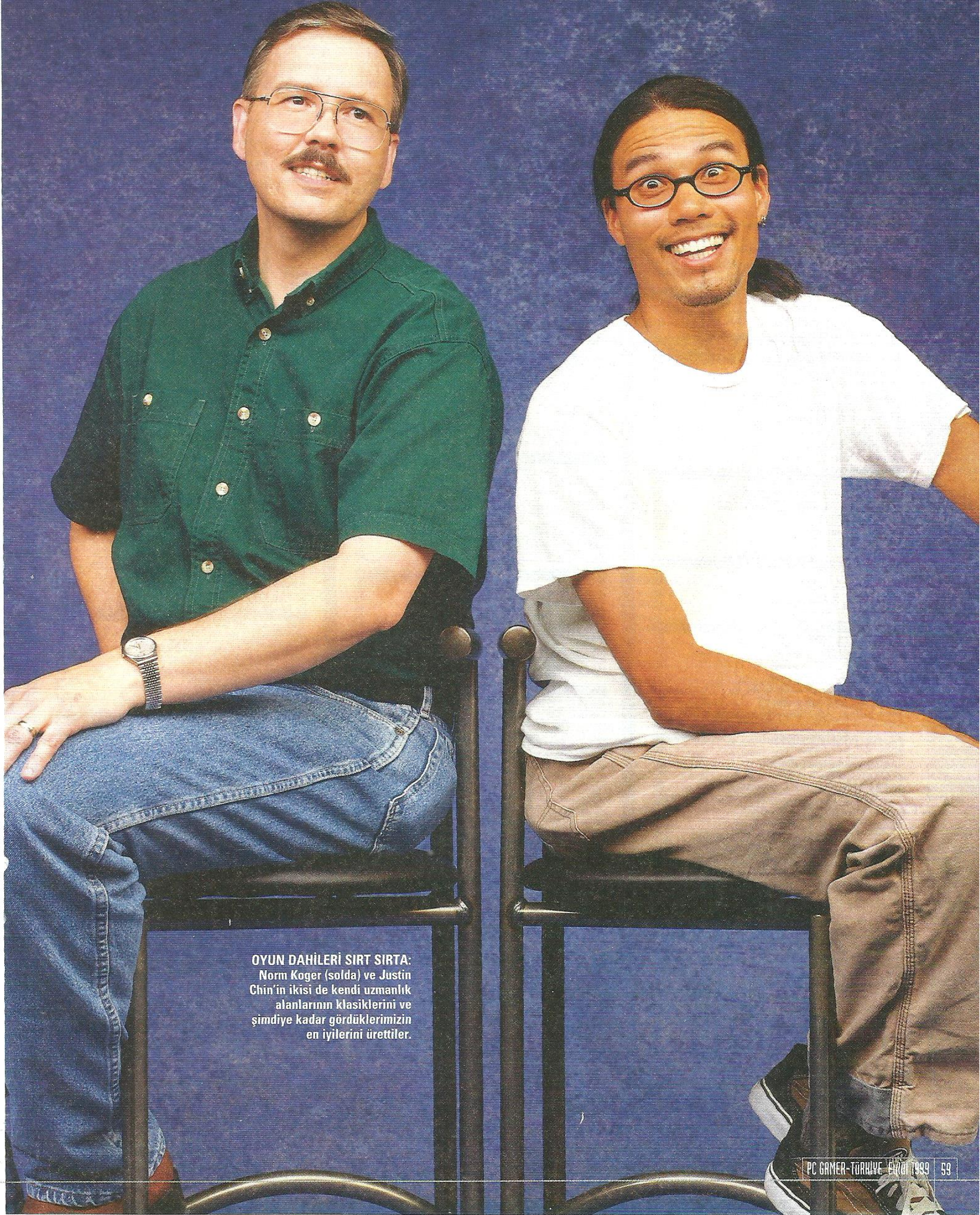
PC Gamer burada tanıtılan oyun tasarımcılarına bu yazıda yer almak isteyip istemediklerini sormak için ilk aradığında hepsi aynı şeyi söyledi. Burada bulunmaktan gurur duyacaklardı; ama birlikte çalıştıkları geliştirme ekibinin emeğinin ve katkılarının da göz ardı edilmeyeceğinden emin olmak istiyorlardı.

"Ben film altyapısından geliyorum, işbirliğinin ön planda olduğu bir sanat. Ancak size oyunculuktakinden daha fazla işbirliği içermediğini söylemek isterim" diyor Warren Spector. "İçinde bulunduğum oyunlarda önemli bir konumda olduğum için kibirli biri de olabilirdim. *Ultima Underworld* ve *System Shock* bir tek kişinin değil, bir ekibin eseridir, benim bile değil. Daha doğrusu bizim eserimiz, hepimizin. Hepimiz kendine has ve kişisel becerilerimizi katarak üzerinde anlaştığımız hedefleri yakalamak için çalışıyoruz ve birbirimize destek oluyoruz.

"Beni başarı için destekleyen ve genellikle sürükleyen, harekete geçiren ekibim olmasaydı şu anda hiçbir yerde olamazdım" diye devam ediyor. "Dolayısıyla bu sayfalardaki yazıları okurken, bizim sektördeki en yetenekli kişinin kim olduğunu düşünürken, burada övülen insanların başarısından sorumlu olan muhtemelen adını bile duymadığınız yüzlerce insan olduğunu hatırlayın."

"Chris Taylor Spector'ın sözlerine katılıyor. "Ben ekip ruhuna inanırım" diyor. "Bulabildiğim en iyi insanları bir araya toplarım ve ardından bu yetenekli insanlarla birlikte oyun yaparım. Bu benim için 'benim' oyunumu yapmak değildir, hep birlikte 'bizim' oyunumuzu yapmaktır. Andy Hollis ekliyor: "Büyük oyunlar büyük geliştirici ekiplerden gelir, büyük fikirlerden değil."

"Belki bu yetenekli oyun adamları listesinde kendini tek adam sanan birileri de vardır. Ben kendi adıma John Carmack, Peter Molyneux, Sid Meier ve bu gruptaki diğer bazı isimlerin büyüklüğü karşısında korkuyorum! Belki ben anormalim, olabilir. Kesinlikle benim burada tanıtılan ve iyi bildiğim bazı kişilerin çalışma metodları hakkındaki bilgim tümümüzün ekip kökenli adamlar olduğumuzu gösteriyor. Bu yüzden bir oyunu sevseniz de, nefret etseniz de mutlaka oyun için kimlerin çalıştığını okuyun." diye bitiriyor Spector.



OYUN DAHİLERİ SIRT SIRTA: Norm Koger (solda) ve Justin Chin'in ikisi de kendi uzmanlık alanlarının klasiklerini ve şimdiye kadar gördüklerimizin en iyilerini ürettiler.

YÖNSİS SEKTÖRDE 12.YIL

Bilgisayar Sistemleri San. ve Tiç. Ltd. Şti.

1 YIL GARANTİ
KESİNTİSİZ DESTEK

KADIKÖY : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No:56/9 Kadıköy/İST.
TEKNİK SERVİS : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No:54/22 Kadıköy/İST.
MECİDİYEKÖY : Büyükdere Cd. Kervangeçmez Sk. No:4 Kat:3 M.Köy/İST.
E-mail: satis@yonsis.com.tr

"Sorunlarınıza Sorunsuz Çözümler Sunar"

KADIKÖY : (216) 330 88 90 (Pbx) - 414 35 23 - 52 - 74 Fax: (216) 330 67 91
MECİDİYEKÖY: (212) 272 47 08 - 30 - 275 34 61 - 288 01 36 Fax: (212) 272 46 59

PCLINE CELERON 366A
PENTIUM II LX BOARD, 64 MB SDRAM, 4.3 GB HARD DISK, 14" NI/LR MPRII MONİTÖR, 4 MB AGP VGA, 1,44 FLOPPY, MINI TOWER KASA, Q TR KLAVYE, MOUSE, WIN 98 (+90 $)

440 $

PCLINE PII 400 CPU
PENTIUM II BX BOARD, 64 MB SDRAM, 6.4 GB HARD DİSK, 14" NI/LR MPRII MONİTÖR, 8 MB AGP VGA, 1,44 FLOPPY, ATX MIDI TOWER KASA, Q TR KLAVYE, 16 BIT SES KİTİ (MİK+HOP), MOUSE, 40x CD-ROM, 56 K FAX-MODEM, VESTEL INTERNET PAKETİ HEDİYE, WIN 98 (+ 90 $)

720 $

PCLINE PIII 450 CPU
PENTIUM II BX BOARD, 128 MB SDRAM, 8.4 GB HARD DİSK, 15" NI/LR MPRII MONİTÖR, 16 MB AGP 3D FX VGA, 1,44 FLOPPY, ATX MIDI TOWER KASA, Q TR KLAVYE, 16 BIT SES KİTİ (MİK+HOP), MOUSE, 40x CD-ROM, 56 K FAX-MODEM, VESTEL INTERNET PAKETİ HEDİYE, WIN 98 (+90 $)

960 $

İŞTE AYIN ÜRÜNLERİ:

DIAMOND V-770 TNT2 32 MB AGP	185 $
SPEEDCOM 56600 V.90 INT.	20 $
15" VESTEL MONİTÖR	120 $
FLY VIDEO TV KARTI U.KUM, V.CAP, TXT FM	62 $
YAMAHA 4X4X16 EIDE INT.	280 $
SURECOM IP SHARER 2 Port	130 $
HP DESKJET 610C PRINTER	89 $
CREATIVE 48X CD-ROM + PCI 64 SES K.	72 $
120 WATT HOP. + MASAÜSTÜ MİKROFON	8 $
HP OMNIBOOK 4100 PII 300 NOTEBOOK	1.695 $

IBM 6275-M20 PII-400
INTEL PENTIUM PII-400, 32 MB SDRAM, 4.2 GB HARD DİSK, 4 MB EKRAN KARTI, 15" 0,28 IBM MONİTÖR, WIN 98 İŞLETİM SİSTEMİ, "3 YIL GARANTİ"

940 $

HP VE8i D8171T PIII 450
INTEL PENTIUM III-450, 32 MB SDRAM, 4.3 GB HDD, **8 MB MATROX EKRAN KARTI, 15" 0,28 HP MONİTÖR,** 16 BIT SES KARTI, WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ, "3 YIL GARANTİ"

999 $

COMPAQ DP EP 386178 PIII 450
INTEL PENTIUM III-450, 64MB SDRAM, 6.4 GB HDD, **8 MB MATROX EKRAN KARTI,** 14" 0.28 **COMPAQ MONİTÖR,** WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ, "3 YIL GARANTİ"

1.039 $

MAINBOARD

TOMATO PII LX 98 AT SOCKET 370	53
TOMATO PII BX98 VIA AT	59
TOMATO PII BXE ZX SLOT ATX	65
TOMATO PII BX98 ATX	74
ABIT Bx6 440BX 1 AGP, 4 PCI, 2 ISA ATX	96
ABIT Bx6 440BX 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA ATX	116
GIGABYTE PII GA-6BXC ATX (PIII ready)	102
GIGABYTE PII BXE ATX (PIII ready)	112
GIGABYTE PII BX 2000 DUAL BIOS ATX	122
ASUSTEK PII-99 ZX ATX	95
ASUSTEK PII P2B ATX	125
ASUSTEK PII/PII P2B-F ATX	135
ASUSTEK PII P2B-S ATX+AIC 7890	350

CPU

INTEL CELERON 366 MHz / 128K (366 A) Soket	85
INTEL CELERON 400 MHz / 128K (400 A) Soket	86
INTEL CELERON 433 MHz / 128K (433 A) Soket	108
INTEL CELERON 466 MHz / 128K (466 A) Soket	105
INTEL PII 350 MHz CPU	184
INTEL PII 400 MHz CPU	210
INTEL PIII 450 MHz CPU	269
INTEL PIII 500 MHz CPU	482
INTEL PIII 550 MHz CPU	746

MEMORY

16 MB EDO RAM 72 PIN	36
32 MB EDO RAM 72 PIN	55
64 MB EDO RAM 72 PIN	87
32 MB 168 PIN SDRAM	40
64 MB 168 PIN SDRAM 100 MHz	68
128 MB 168 PIN SDRAM 100 MHz	136

HARD DISK

4.3 GB SEAGATE MEDALIST DISK U.DMA IDE	86
4.3 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	105
6.4 GB SEAGATE DISK U.DMA IDE	121
6.4 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	109
6.8 GB MAXTOR DISK U.DMA IDE	112
8.4 GB MAXTOR DISK U.DMA IDE	122
8.4 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	126
10.2 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	142
10.2 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	158
13.7 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	179
4.5 GB SEAGATE BARRACUDA U.WIDE SCSI	517
9.1GB QUANTUM ATLAS IV. U.WIDE SCSI	663

VGA CARD

UTOPIA AGP 4 MB SGRAM	20
UTOPIA II AGP 8 MB ATI RANGE	37
UTOPIA AGP 8 MB BLADE TRIDENT	40
CARDEX AGP 8 MB i740 TV OUT	43
ASKA AGP 8 MB i740	35
ASUS V3200 16 MB VOODOO BANSHEE TV I/O	96
ASUS V3400 TNT RIVA 16 MB SDRAM TV I/O	134
ASUS V3800 32 MB RIVA TNT2 TV I/O	238
ASUS V3800 32 MB DELUXE TNT2 ULTRA	272
ATI MAGNUM 32 MB AGP TNT2	170
DIAMOND V550 TNT 16 MB AGP	114
DIAMOND V770 TNT2 32 MB AGP	185
CREATIVE 32 MB AGP GB RIVA TNT2 ULTRA	215
CREATIVE 32 MB AGP 3D BLASTER SAVAGE 4	119
VOODOO3 2000 16 MB SDRAM PCI 3DFX	140
VOODOO3 2000 16 MB SDRAM AGP 3DFX	132
VOODOO3 3000 16 MB SDRAM AGP 3DFX	200

MONITOR NI/MPR II

14" 0.28 DGT. VESTEL 1410	110
15" 0.28 DGT. VESTEL 1501L	124
17" 0.28 DGT. VESTEL M 1721	220
14" 0.28 DGT. HYUNDAI	127
15" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN 5854	160
15" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXESCAN 5870	169
17" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN HL-7770A	283
14" 0.28 DGT. PHILIPS 104s	119
15" 0.28 DGT. PHILIPS 105s	160
17" 0.28 DGT. PHILIPS 107e	271
15" 0.28 DGT. SAMSUNG SM 510s	170
17" 0.28 DGT. SAMSUNG SM 710s	331
17" 0.28 DGT. SAMSUNG SM 700P+	407
19" 0.28 DGT. SAMSUNG SYNCMASTER 900p	535
15" 0.25 DGT. SONY 110 ES	202
15" 0.25 DGT. SONY 100 GS	224
15" 0.25 DGT. SONY 120 AS MULTIMEDIA	171
17" 0.25 DGT. SONY 200 ES	460
17" 0.25 DGT. SONY 200 GS	443
17" 0.25 DGT. SONY 200 PS PROFESSIONAL	537
19" 0.25 DGT. SONY 420 PST	585
19" 0.25 DGT. SONY 420 GST	692
19" 0.25 DGT. SONY 420 FST	943
21" 0.26 DGT. SONY 520 GS OFFICE	937
21" 0.26 DGT. SONY 500 PS PROFESSIONAL	1.143

KASA & KLAVYE & MOUSE & FLOPPY

MINI TOWER KASA	22
ATX MIDI TOWER KASA	30
ATX MIDI TOWER KASA ASUSTEK T-5	72
3.5" 1.44. MB FLOPPY	16
PS/2 Q Türkçe KLAVYE	12
F Türkce KLAVYE	18
OEM MOUSE	7
PS/2 MOUSE	8
MICROSOFT MOUSE	18
MICROSOFT INTELLI MOUSE	22
A4 TECH WINBEST 4D+SCROOL	18

MULTIMEDIA

UTOPIA Ses Kartı (KIT)	19
QUAKE Ses Kartı (KIT)	20
CREATIVE LABS PCI 64 OEM	29
CREATIVE LABS PCI 128 OEM	43
CREATIVE LIVE ! VALUE Ses Kartı	59
CREATIVE DESKTOP THEATRE 5.1 SUB.+HOP.	278
ENCORE 120 WATT HOPARLÖR	10
ENCORE 500 WATT HOPARLÖR	30
40X CD-ROM ACER	42
40X CD-ROM GOLDSTAR	48
48X CD-ROM CREATIVE INFRA OEM	62
HITACHI 6x32 DVD-ROM	108
CREATIVE 6x DVD-ROM	117

FAX - MODEM

SPEEDCOM 56600 V 90 INT.	20
APACHE 56600 INT. PCI	54
DATRON 56600 INT. PCI	50
AZTECH 56600 INT. PCI	36
AZTECH 56600 EXT.	64
AZTECH 56600 EXT. USB	60
ACER 56600 INT. PCI	44
ACER 56600 EXT.	69
U.S. ROBOTICS 56600 INT.	55
U.S. ROBOTICS 56600 V.90 EXT.	100
U.S. ROBOTICS 56600 MESSAGE EXT.	147
U.S. ROBOTICS 56600 EXT. COURIER EXT.	235
KINGMAX PCMCIA 56.6 K FAX-MODEM	85

CD WRITER / YEDEKLEME ÜNİTELERİ

ACER CRW6206A 2X2X6 EIDE INT.	182
ACER CRW4432A 4X4X32 EIDE INT.	265
RICOH 4x4x20 EIDE INT.	263
HP 7570i 2x2x24 EIDE INT.	178
HP 77510e 2x2x24 EXT.	361
HP 8100i 4x2x24 EIDE INT.	243
HP 8210i 4x4x24 EIDE INT.	288
PHILIPS 4x4x16 EIDE KIT INT.	252
YAMAHA 4x4x16 EIDE INT.	280
YAMAHA 4416 4x4x16 SCSI INT. (Kart Dahil)	307
YAMAHA 4416 4x4x16 SCSI EXT. (Kart Dahil)	355
IOMEGA ZIP 100 MB Paralel Port	122
IOMEGA DITT0 MAX PRO 3 /5 / 7 / 10 GB. INT.	204
IOMEGA DITTO MAX PRO 3 / 5 / 7 / 10 GB. EXT.	250
HP COLORADO 5 GB. EXT. PARALEL + KARTUŞ	218
HP SURRESTORE 8i 8 GB SCSI-2 INT.	795
HP SURRESTORE 8e 8 GB SCSI-2 EXT.	913

PRINTER

HP DESKJET 610C 5 sf/dk. sb. 2.6 sf/dk renk. 600dpi A4	89
HP DESKJET 695C 5 sf/dk. sb. 3 sf/dk renk. 600dpi A4	132
HP DESKJET 710C 6 sf/dk. sb. 1.7 sf/dk renk. 600dpi A4	186
HP DESKJET 720C 8 sf/dk. sb. 4 sf/dk. renk. 600dpi A4	227
HP DESKJET 815C 7 sf/dk. sb. 5 sf/dk. renk. 600dpi A4	227
HP DESKJET 880C 8 sf/dk. sb. 2.8 sf/dk. renk. 600dpi A4	279
HP DESKJET 895Cxi 10 sf/dk. sb. 2.8 sf/dk. renk. 600dpi A4	320
HP DESKJET 1120C A4 6.5 sf/dk. A3 4 sf/dk. 600dpi	469
HP Office Jet Pro 1170C yazıcı, scanner, fotokopi	560
HP Office Jet Pro 1175C yazıcı, scanner, fotokopi, fax	574
HP LASERJET 1100 8 sayfa, 600dpi, 2 MB	397
HP LASERJET 1100A Tüm LJ1100 oz+Fotkb.+Tarayıcı	495
HP LASERJET 2100 8 sf/dk. 600 dpi 2 MB bellek	735
HP LASERJET 4050 16 sf/dk. 1200 dpi. 4 MB bellek	1.208
HP LASERJET 5000 A4 16 sf/dk. A3 8 sf/dk. 1200 dpi. 4 MB	1.590
LEXMARK COLORJET 1100 Tek kafa, dk./3sf 600 dpi	89
LEXMARK COLORJET 3200 Çift kafa, dk/5sf. 1200 dpi	129
LEXMARK COLORJET 5700 Çift kafa, dk/8sf. 600 dpi	152
XEROX DocuPrint XJ8C 600dpi. 5 sf/dk. sb. 1.5 sf/dk. renk.	211
XEROX DocuPrint P8e 8 sf/dk. 600 dpi. 2 MB bellek	348
XEROX WC450CP fax, fotokopi, scanner, printer	553
OKI 3320 9 pin, 387 cps, 80 kolon	383
OKI 3321 9 pin, 387 cps, 136 kolon	434
OKI 520E 9 pin, 433 cps, 80 kolon	454
OKI 521E 9 pin, 433 cps, 136 kolon	509
STAR LC 90 9 pin, 192 cps, 80 kolon	140
PANASONIC KXP 1150 9 pin, 240 cps, 80 kolon	139
PANASONIC KXP 3200 9 pin, 330 cps, 80 kolon	312
PANASONIC KXP 1694 9 pin, 300 cps, 136 kolon	355
CANON BJC-1000 4 sf/dk. 720x360 dpi A4 Renkli	87
CANON BJC-2000 5 sf./dk. 720x360 dpi A4 Renkli	92
CANON BJC-4400 5 sf/dk. 720x360 dpi, A4 Renkli	110
CANON BJC-5500 7 sf/dk. 720x360 dpi, A2, A3, A4 Renkli	777

SCANNER

HP SCANJET 3200C	107
HP SCANJET 4100C	158
HP SCANJET 4200C	213
HP SCANJET 5200C	276
HP SCANJET 6200C + SCSI Kart Dahil	444
HP SCANJET 6250C + SCSI Kart Dahil	554
ACER 620 PT + DİA Tarama Adaptörü Paralel	163
ACER 620 ST + DİA Tarama Adaptörü SCSI	169
MICROTEK PHANTOM 636CX EPP Paralel Port A4	120
MICROTEK PHANTOM 636 SCSI plus A4 1200X600 dpi	218
MUSTEK SCAN EXPRESS 5000P	66
MUSTEK SCAN EXPRESS 600CP	83
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000P	91
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000SP (PC ve MAC)	122
MUSTEK SCAN EXPRESS A3 EP	174
ZEBEX ZB 2200 AM BARKOD OKUYUCU	86

KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI

APC BK 300 VA	79
APC BK 500 VA	100
APC BK 650 VA	183
APC ONLINE BACKPRO 650 VA PnP	254
APC ONLINE BACKPRO 1000 VA PnP	464
KINGOFFICE POWERCOM 400 VA	55
KINGOFFICE POWERCOM 460 VA	62
KINGOFFICE POWERCOM 525 VA	68
KINGOFFICE POWERCOM 625 VA	77
KINGOFFICE POWERCOM 1200 VA	142
INFORM ONLINE 1200 VA 8-20 Dk.	621
INFORM ONLINE 2000 VA 10-25 Dk.	781
INFORM ONLINE 3000 VA 8-20 Dk.	1.550

NETWORK ÜRÜNLERİ

SURECOM PCI 10/100 MBIT UTP	15
EDIMAX PCI 10/100 MBIT UTP	20
INTEL PCI UTP100 MBIT EPILA8460	60
3 COM PCI UTP 10/100 MBIT 3C905TX	58
SURECOM IP SHARER 3 PORT	130
SURECOM IP SHARER 5 PORT	203
KINGMAX PCMCIA 10/100 MBIT ETHERNET	102
SURECOM 8+1 HUB 10 MBIT	32
SURECOM 16+1 HUB 10 MBIT	58
SURECOM 8+1 HUB 10/100 MBIT	121
CAT-5 UTP KABLO 305m	56

MICROSOFT YAZILIMLARI

MS WINDOWS 95 CD TÜRKÇE	90
MS WINDOWS 98 CD İNGİLİZCE	90
MS WINDOWS 98 CD TÜRKÇE	90
MS OFFICE 2000 STANDART CD İNGİLİZCE	485
MS OFFICE 2000 PROFESSIONAL CD İNGİLİZCE	575
WINDOWS NT WORKSTATION 4.0 CD	195
WINDOWS NT SERVER 4.0 5 Kullanıcı	605
BACK OFFICE SMALL BUSINNES SERVER 4.5 + 5 Kullanıcı	1.355

LOGO YAZILIMLARI

LOGO GOLD KLASİK + 1 Kullanıcı	2.900
LOGO GOLD KLASİK + 5 Kullanıcı	5.500
LOGO LKS TİCARİ SET	649
LOGO LKS TEMEL SET	849
LOGO LKS MUHASEBE	249
LOGO LKS MÜŞAVİR SET	419
LOGO LKS PERSONEL YÖNETİMİ	519
LOGO ALINTERİ LKS TEMEL GEÇİŞ	679
LOGO LMS 2.5 X LKS TIC+TE+MU+ÜR GEÇİŞ	249
LOGO LMS 2.5 X LKS TIC+TE+PE+ÜR GEÇİŞ KİT	419
LOGO LKS MÜŞAVİRE GEÇİŞ	129

NOTEBOOK

MITAC 6133 C433/12'1"TFT/32 MB/4GB/24CD/SES	1.290
HP 4100 PII300/14 TFT/64MB/4.8 GB/2MB/24x/56K/W98/FD	1.695
COMPAQ PII300/12.1TFT/64MB/4GB/24XCD/W98	1.834
IBM 2626 PII300/13 TFT/32MB/3.2GB/2MB/24XCD/16 Ses	1.915

İNTERNET PAKETLERİ

VESTEL NET 1 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	11
VESTEL NET 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	45
VESTEL NET 1 YIL LİMİTSİZ İnternet Paketi	155
WEEZY GO! 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	75
SUPER ON-LINE 1 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	18
SUPER ON-LINE 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	51
SUPER ON-LINE 6 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	96
SUPER ON-LINE 1 YIL LİMİTSİZ İnternet Paketi	180

TV & VIDEO CARD

FLY VIDEO TV KARTI U KUM. V. CAP. TXT	51
FLY VIDEO TV KARTI U KUM. V. CAP. TXT. FM	62
AVER MEDIA TV98 FM RADYO, TXT, U.KUM	105
PHILIPS PCA635VCPC VIDEO CAMERA	118
LOGITECH QUICK CAM HOME USB + MIK.	129
MUSTEK VDC-300 DGT. CAMERA	325
FM / AM RADYO KARTI	16

REFERANSLARIMIZ: MERCEDES BENZ A.Ş. / FORD OTOSAN A.Ş. / TEFAL A.Ş. / HAK MENKUL KIYMETLER A.Ş. / EREĞLİ DEMİR VE ÇELİK FAB. / SÜMER HOLDİNG A.Ş. / İSKEND. DEMİR VE ÇELİK A.Ş. / KAPİTAL SİGORTA A.Ş. / İTÜ MAKİNE FAKÜLTESİ
TEKEL SİGARA FABRİKALARI A.Ş. / İTÜ NÜKLEER ENERJİ / TEKEL YAPRAK TÜTÜN MUESS. MÜD. / KARABÜK DEMİR ÇELİK A.Ş. / TEKEL SİGARA PAZARLAMA MÜD. / KOÇ SİSTEM A.Ş. /

Fiyatlarımıza KDV Dahil Değildir! / Novell, Teknik Servis, Internet Bağlantısı, Upgrade ve Diğer Hizmetler için Bizi Arayın!
Logo Yetkili Destek Merkezi Olarak Her Türlü Sorununuzda Yanınızdayız.
- Yönsis Ltd. Şti. ilanda oluşabilecek tipografik hatalardan kesinlikle bir sorumluluk kabul etmemektedir.
- Yönsis Ltd. Şti. bu ilandaki fiyatları herhangi bir şekilde ilan etmeksizin değiştirebilir.

Kredi kartı ile satışlarımız sürmektedir.

VISA | Microsoft Windows95 | LOGO YAZILIM GOLD ÇÖZÜM MERKEZİ | LOGO YAZILIM YETKİLİ DESTEK MERKEZİ | intel inside

A.P.

Güneş Tutulması- Bel Tutulması

Bu ay bu köşede *PC Gamer* çalışanlarının birbirinden absürd ve komik anıları olmayacak diye söz vermiştim kendime. Zira artık sizlerden gelen mektupların içeriği bile değişmeye başlamıştı. Hele geçen ay yazdıklarımdan sonra Adil Abi'ye gelen tebrik telefonları ve mektupları az kalsın işimden kovulmama neden oluyordu. İşte bu noktadan hareketle bu ay daha evrensel şeyler üzerine yazalım yazıyı dedik, bir de ne görelim... güneş tutulacakmış.

Zaten ay başından, yani Eylül sayımızı hazırlamaya başladığımızdan beri hepimizin gündemindeki en önemli konu bin yılın son güneş tutulması idi. Böylesine harika, sıcak, insanları birbirine yaklaştıran, muhteşem bir doğa olayı söz konusu olduğuna göre verdiğim sözü tutmamak için hiçbir sebep yoktu. Ne olacaktı ki? Sıradan bir iş günü gibi başlayan 11 Ağustos günü öğle saatlerinde kendimizi dışarı atacak, sevinçle (ve biraz da alık alık) gökyüzüne bakacaktık. Güneş karardıkça sanki her akşam aynı şey olmuyormuş gibi hayrete düşecek, mutluluktan birbirimize sarılacaktık hatta. Hem de bütün bu tantana içinde bu köşeye yazmak için son derece insancıl, yumuşak, hoş bir konu bulmuş olacaktım. Hem belki sizler arasındaki "pasta canavarı" imajımızı silmek için iyi de bir fırsattı bu. Tüm vaktimizi kemirecek bir şeyler arayıp, kavga ederek ve durmadan oyun oynayarak geçiren yarı-insan yaratıklar olmadığımızı görecektiniz.

Her neyse, o gün evden çıkmadan önce herkes temizlenmiş, en güzel giysilerini giymiş, sıkı bir kahvaltı yapmıştı. Öğle saatini iple çektik, bu arada ofiste büyük bir dostluk havası esiyordu. O beklenen saat geldiğinde hep birlikte güle oynaya dışarı çıktık. Ama bu saadetin daha fazla sürmeyeceği belliydi zaten... Gözlerimizi güneşe dikme gafletinde bulunduğumuz an o acı gerçekle yüzyüze geldik. Evet ya, elimizde o komik koruyucu gözlüklerden sadece bir tane vardı, ama kimdeydi? Bu sorunun cevabını bulmak için gözlerimi diğerlerine çevirdiğimde herkesin yüzündeki o ifadeyi açık seçik görmemi güneşin yarattığı kamaşma bile engelleyemedi. Evet, işte başa dönmüştük, yine herkes her an birbirini gırtlaklayabilirdi. Zavallı Cem... O, bir anda ortamda başgösteren gerilimden habersiz, suç aletini gözlerine takmış, neşeyle gökyüzüne bakıyordu. Gerisini pek hatırlamıyorum, tek amacım o gözlüğü ele geçirmekti. Ama bin yılın son güneş tutulmasını görmek *PC Gamer* tayfasından kimseye kısmet olmadı. Uzun bir savaştı ve bizim için tutulan tek şey bellerimiz oldu.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

DESCENT 3

S.64

DUNGEON KEEPER 2

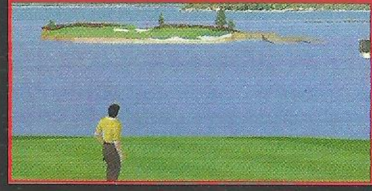
S.62

HEAVY GEAR II

S.80

OUTCAST

S.78

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 1999

S.91

Dungeon Keeper 2



TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Bullfrog **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, Win 95/98, 4X CD-ROM sürücüsü, en az 300MB hard disk alanı, DirectDraw destekli 2MB ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 16x CD-ROM sürücüsü, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX ve TCP/IP (4 oyuncu); Modem (2 oyuncu); Maksimum oyuncu sayısı: 4

Eğer imp tokatlamak, asil şövalyelere işkence yapmak ve yaşayan ölülerden oluşan kötüler ordusunu yönetmek size ilginç geliyorsa, *Dungeon Keeper 2* sizin oyununuz demektir!

Bir zamanlar, "Kahramanların Güneşli Ülkesi"nin adil kralı Reginald, bütün kötülükleri Harmonia topraklarından söküp atmıştır. Ama iyi adamlar zafer kutlamalarıyla meşgulken, kötü güçler de yeraltının karanlıklarında patlamaya hazır halde beklemekte, tepelerinde bulunan ülkeden iyiliği, dürüstlüğü ve asaleti sonsuza dek silip atmak için fırsat kollamaktadır. *Dungeon Keeper 2*'de oyuncular, karanlıklardan sıyrılıp ortaya çıkacak ve insanlığın üzerine sayısız kötülük saçacak acımasız yaratıklardan oluşan bir ordu kurmakla görevli bir yeraltı lordu rolünü üstlenecekler.

Dungeon Keeper 2 duyurulduğu zaman birçok kişi Bullfrog'un 1997 tarihli ilk oyunundaki o garip mizah anlayışını ve mükemmel oynanışı devam ettirip ettiremeyeceğini merak etmeye başladı. Özellikle de Bullfrog'un kurucularından ve orijinal *Dungeon Keeper*'ın tasarımcılarından Peter Molyneux'nün ayrılmasından sonra... Neyse ki bu korkuların yersiz olduğu anlaşıldı. *Dungeon Keeper 2*, en az ilk oyunda olduğu kadar zevkli ve komik bir şekilde sadistçe hazırlanmış bir oyun.



Imp'ler zindanınızın belkemiğini oluşturuyor ve tünel kazmak, altın toplamak, kurbanları hapishaneye taşımak gibi işleri yapıyorlar. Eğer istemediğiniz bir hareket yaparlarsa bir tokat atın gitsin!



First-person perspektifini kullanırken *Dungeon Keeper 2*'nin dünyası tam anlamıyla hayat buluyor. Gelip almanızı bekleyen şu harika altın sandıklarına bir baksanıza!

Aynen ilk oyunda olduğu gibi oyuncular kudretli bir Kötü El sayesinde kötülüklerle dolu zindanlarını kurup yönetebiliyor, yaptıkları işleri değişik kuşbakışı görünümlerden izleyebiliyorlar. Orijinal oyunun hayranları, o zamanki koskoca arayüzün (ekranın üçte birini kaplıyordu) gidip yerine her şeye erişmenizi son derece kolaylaştıran incecik bir ikon çubuğunun geldiğini duyunca öyle sanıyoruz ki memnun olacaklar.

Oynanış bakımından *DK2*, bir önceki Molyneux imzalı klasikleşmiş oyunun bütün temellerini taşıyor. Başarılı bir zindan kurmak, iki ana kaynağınızı (altın ve mana) dengeli bir şekilde yönetmenize ve yeni yaratıklar çekmek için özel odalar kurmanıza, bütün bunları yaparken de iyi adamların saldırması olasılığına karşı sağlam bir savunma yapabilmenize bağlı. Ayrıca zorluk seviyesi ayarı olmamasına rağmen bölümleri geçip ilerledikçe, çok iyi hazırlanmış olan zorluk eğrisi sayesinde yeni parametreler ortaya çıkıyor ve oyunun kendisini tekrarlaması önlenmiş oluyor.

Oyunun bu kadar iyi gözükmesinin nedenlerinden biri de yeniliklerle dolu yapay zeka tasarımı. Bütün birimleri tek tek elle yönetmeniz gereken klasik real-time strateji oyunlarından farklı olarak *DK2*'de her şey kendiliğinden oluyor; çeşitli birimlere bir görev verdiğiniz zaman o işi kendi başlarına becerebiliyorlar. Bu iş, atölyede tuzak hazırlamaktan davetsiz misafirleri kılıçtan geçirmeye kadar her şey olabilir. Oyuncular istediklerinde müdahale edip yaratıkları kendileri de hareket ettirebiliyorlar; ama oyun, çoğunlukla oyuncuların zindanlarını kurmakla ve her bölümün ana stratejisini belirlemekle uğraşmalarına imkan tanıyor.

İçinizde geyik muhabbetinden hoşlanmayanlar varsa, *DK2*'nin ağzına kadar kara mizahla dolu olduğunu duymaktan pek hoşlanmayabilirler. Şu kadarını şöyleyelim: Eğer mizah anlayışınız biraz olsun "yamuk" değilse, büyük ihtimalle bu oyun size göre değil. Oyuncular temel işgücünü oluşturan imp'leri tokatlamak gibi bir kötülük yaptıklarında, oyunun susmak bilmeyen anlatıcısı son derece keyifleniyor. Mistress'lar işkence görürken baştan çıkarıcı bir şekilde inleyip bağırıyorlar, Bile Demon gibi pis yaratıklar ise ardı arkası kesilmeyen ahlaksızlıklar (lafla ya da başka şekillerde) yapıp duruyorlar. Eğer ordunuza yeni elemanlar katmak istiyorsanız, iyi adamları imp'lerinizle hapishaneye sürükleyin. Burada cici çocuklar çürüye çürüye en sonunda iskelet olacaklar ve siz de hepsini kontrol edebileceksiniz.

Tamamen yenilenmiş bir grafik motoru sayesinde zindanlar, inanılmaz bir güzellikle hayata geçirilmiş. *DK2*'nin grafikleri resmen şok edici. Yeraltı mimarisi son derece ayrıntılı hazırlanmış (Tim Burton tarzı bir kötülük havası seziliyor) ve ilk oyundaki iki boyutlu karakterlerin yerine birçok değişik duygu ve hareket sergileyebilen tamamen üç boyutlu yaratıklar konmuş. Ancak tabii bütün bu şirinliklerin bir bedeli var; sistemleri biraz zayıf olan oyuncular oyunda zaman zaman yavaşlamalar hissedebilirler.

Görüntü modlarının çeşitliliği sayesinde, oyuncular görüntüyü zindanlarının zeminine kadar yakınlaştırıp Goblin'lerin çalışmasını, Troll'lerin tavukları yutmasını, Mistress'ların kurbanlarını (ya da kendilerini) kırbaçlamalarını izleyebilecekler. Ancak oyunun motorunun asıl parladığı zamanlar, first-person görünümüne geçtiğiniz durumlar (bu da zindanınızdaki herhangi bir yaratığı ele geçirip onun gözlerinden görmenizi sağlayan 'possession' büyüsü sayesinde oluyor). Ayrıntı seviyesi insanı sarhoş ediyor, ilk oyundakinden kat kat daha üstün. First-person görünümünün yalnızca ek bir

İşkence Basit Bir İş

PC Gamer çalışanları olarak işkence sanatını her zaman desteklemişizdir, eğer elimizde yeterli ekonomik güç olsaydı çoktan bir işkence odası kurmuştuk bile... Bize ihtiyacımız olan mali desteği çıkmayan muhasebe bölümü çalışanlarımızı kırbaçtan geçirmeye belki de hiçbir zaman fırsatımız olmayacak; ama DK2'deki cici çocukları bir güzel işkenceden geçirerek bu açığı kapamamız mümkün.



İşkence odanızın hapishanenin hemen dibinde olması çok önemli, böylece ikisi arasındaki alış verişi çok kolayca gerçekleştirebilirsiniz. Talihsiz mahkumlarınızı bu iki oda arasında götürüp getirmek için Kötü El'den yararlanacaksınız.



Kurbanlarınızın sizi fazla oyalamadan ötmelerini istiyorsanız, dillerinin açılması için deneyebileceğiniz birçok yöntem var. Bu işlemi hızlandırmak için Possession büyüsünü kullanarak Mistress'larınızdan birinin kontrolünü ele alın ve işleri kendiniz yönetin.



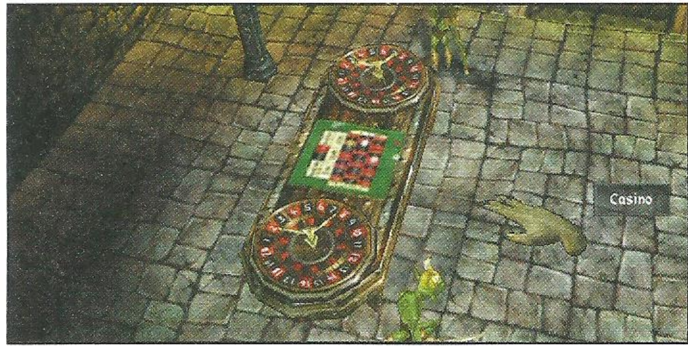
Eğer düşmanlarınıza ölmeden önce acı çektirmek istiyorsanız, bu iş için en uygun aletlerden biri tekerlek. Zavallı mahkumlarınız son nefeslerini vermeden önce epey bağırıp çağıracaklar. İşkencelerini uzatarak ağızlarından çok önemli bilgiler alabilirsiniz.



Eh şimdi biraz konuşacağız! Eğer acil olarak bilgiye ihtiyacınız varsa, bu sevimli(!) işkence odanızı acele tarafından iyi adamlarla doldurun. İçlerinden biri elbet ötecektir. Öyle olmasa bile o zaman da Mistress'larınız için oldukça iyi bir uğraş yaratmış olursunuz.



Mistress'larınız için her zaman bir yer ayırmaya dikkat edin. Sonuçta iyi adamları bu işkence odasına attığınız zaman Mistress'ların formlarında olmalarını siz de istersiniz, öyle değil mi?



Casino odası yeni eklenmiş, yaratıklarınızı eğlendirmek için çok uygun bir yol. Tabii cebizinden çok para çıkmasını önlemek için sonunda kumarhanenizde bazı hilelere başvurabilirsiniz.

özellik gibi sunulduğu ilk oyundan farklı olarak, *DK2*'de zaman zaman yaratıklarınızı kendiniz kontrol etmeniz gerekebiliyor; çünkü birçok yaratığın yalnızca first-person perspektifinden bakılınca kullanabildiği özel yetenekleri var. Mesela Vampire düşman yaratıkları hipnotize ederek birbirlerine saldırtabiliyor; Dark Elf'in ise iyi adamları çok uzaklardan vurabilmenizi sağlayan bir 'sniper' yeteneği mevcut.

Tek kişilik oyunun güzelliği bir yana, *DK2*'nin multiplayer özelliklerinin biraz zayıf olduğunu üzüntüyle belirtelim. Birincisi, oyun iki kişi için tasarlanmış haritalar bile yapay zeka kontrollü adamlar yerleştiriyor, bu yüzden de insanın aklı dağılıyor. Genellikle zamanınızın büyük kısmını bu yapay zekalı adamlarla dövüşmeye harcıyorsunuz sonlara doğru da iki Keeper arasında kısacık bir dövüş oluyor, o kadar... Bütün kaynaklar insan rakiplerin alt edilmesine yönelik olarak kullanılmalıydı, yapay zekalı karakterlerin eklenmesi yalnızca dikkat dağıtıyor. Mesela Mistress'larım, Mustafa'nın wizard'larına işkence etmek dururken ne diye AI kontrollü adamlara işkence etsin ki? Daha da can sıkıcı bir nokta da oyunda olacağı söylenen (ve heyecanla beklenen) "iyi adamlar kötü adamlara karşı" türü bir multiplayer seçeneğinin bulunmaması.

Çok oyunculu mod aynı zamanda bazı teknik aksamalardan da kaybediyor. Bazen bir oyun bittikten sonra ana menüye dönemiyor ve sistemi reboot etmek zorunda kalıyorsunuz. Ayrıca Internet Dungeon Watch programını kullanarak kendinize rakip bulmak basit bir iş olsa da, bir oyun odasından çıktıktan sonra otomatik olarak Windows'a dönüyorsunuz. Bazı sunuculara bağlanmaya çalışırken de oyun birkaç kez çöktü. Hataların yaklaşık olarak bunlarla sınırlı olması ve büyük ihtimalle bir patch ile giderilecek olmasına rağmen yine de sinir bozucu ve oyun piyasaya sürülmeden önce giderilmiş olması gereken bozukluklar.



Etrafınızda duvarlar olması güvende olduğunuz anlamına gelmiyor, iyi adamlar zindanınızın derinliklerine kadar kazarak başınıza bela açabilirler. Geberin iyiler, geberin!

Multiplayer dışında, My Pet Dungeon ve Skirmish olmak üzere iki çeşit oyun türü daha var. My Pet Dungeon'da asıl önem zindan kurma işine veriliyor ve oyuncular zindanlarının en ince ayrıntılarına kadar her şeyiyle (hatta iyilerin saldırıp saldırmayacağı ya da ne zaman saldıracaklarıyla bile) ilgilenebiliyorlar. Skirmish modu da temelde multiplayer ile aynı şey; ama yapay zekalı rakiplere karşı oynanıyor. Bullfrog zamanla yeni haritalar çıkaracağını da belirtiyor, böylece oyunun tekrar oynanma değeri oldukça artacak gibi.

Dungeon Keeper 2'nin asıl başarısı, inanılmaz bir oynanışı olması ve uzayda savaşan ırklar ya da kıyamet sonrasında Dünya'nın sınırlı kaynaklarını ele geçirmek için birbirlerini yiyen gruplar dışında konularla da çok güzel real-time strateji oyunları yapılabileceğini göstermesi (aynen ilk oyundaki gibi). Eğer etrafta *Dungeon Keeper 2* kadar eğlenceli ve yaratıcı oyunlar biraz daha fazla olsaydı, eminiz oyun dünyası bayram ederdi.

PC GAMER SON KARAR

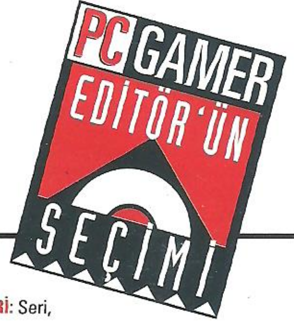
89%

ARTILAR: İnanılmaz grafikler; mükemmel bir kara mizah anlayışı; bağımlılık yaratan bir oynanış.

EKSİLER: Multiplayer özensiz ve hatalı; zorluk ayarının olmaması tekrar oynama değerini azaltıyor.

SONUÇ: Daha önce de söyledik, şimdi de söylüyoruz: Kötü olmak iyidir!

Descent 3



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ**: Outrage Entertainment **YAYINCI**: Interplay, (949) 553-6678, *www.interplay.com* **GEREKENLER**: Pentium 200, Windows 95/98 (DirectX 6.1 gerekli) ya da NT (Service Pack 3 gerekli), 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücüsü, en az 210MB hard disk alanı, 4MB RAM'li 3D hızlandırıcı, DirectX 6 uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN**: Pentium 450, 64MB RAM, 500MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Seri, modem, IPX; Maksimum oyuncu

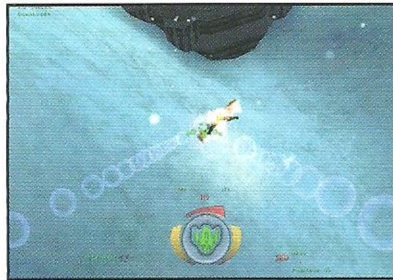
Önce patlama efektlerinin görünüşüne kapılacak sonra da son derece sürükleyici bir aksiyon oyununda kendinizi kaybedeceksiniz.

Genel bir kural olarak PC'deki devam oyunları iki türe ayrılabilir. Bunlardan ilki (ve en çok rastlananı) "paraları görelim" mantığıyla hazırlanmış, çok satan bir oyunun suyunu sonuna kadar çıkarmak üzere olabildiğince çabuk tarafından piyasaya sürülmüş oyunlardır. Bunların dışında kalanlar ise gerçekten emek harcanmış eserlerdir ve yalnızca oyuncuların istediği özellikleri sağlamakla kalmaz, aynı zamanda oyunun tasarımının sınırlarını da zorlarlar.

Descent 3'ün geliştirme aşamasında gördüğüm kadarı, bu oyunun ikinci kategoriye gireceğini zaten düşündürmüştü. Ancak doğrusu aklınıza gelebilecek bütün oyun tasarım alanlarında standartları belirleyecek bir proje olmasını beklemiyordum. *Descent 3*, inanılmaz derecede iyi hazırlanmış kullanıcı arayüzünden sürüyle değişik oynanış seçeneğine, son kalite 3D efektlerinden geniş multiplayer modlarına kadar mükemmelliğin sınırlarını zorluyor. Oynamaya başladığınız andan itibaren büyüleniyorsunuz, oyunla geçireceğiniz saatlerce süren bir uğraştan sonra bile hala daha "vaay!" dedirtecek inanılmaz şeyler çıkıyor.



Napalm silahı yalnızca düşmanı kızarmış patatese çevirmekle kalmıyor, aynı zamanda etrafı ışığa boğuyor. Outrage, savaş sahnelerini tasarlarken gerçekten iyi iş çıkarmış.



Buradaki kar manzaraları gibi dış ortamlar, *Descent* ve *Descent 2*'deki o boğucu tünellerden sonra insana çok rahatlatıcı geliyor.



Bu düşman robotu, saldırmak için dibinize kadar sokulana dek bekliyor. Buradaki gibi daracık tünellerde bu çok ölümcül bir taktik... Düşmanın yapay zekası çok iyi.

Giderek daha fazla yayıncının yalnızca online oynanan oyunlara yöneldiği bir zamanda geliştirici Outrage, çok başarılı olan multiplayer oyunun yanında bir de tek kişilik oyun hazırlamak konusunda çok kararlıydı. *Descent 3*'ün senaryosu bu amaca çok iyi hizmet ediyor. Oyunun açılışında Material Defender (bu sizsiniz), bir gezegene çakılıp alevler içinde kalmak üzere... Ansızın geminizden çıkarılıp Red Acropolis Research Center adlı bir yere götürülerek tedavi ediliyorsunuz. Burada PTMC'den (sizin çalıştığınız gezegenler arası maden şirketi) Dravis adlı birinin ilk iki *Descent* oyununda maden robotlarını kontrolden çıkaran bir uzaylı virüs üzerinde çalıştığını öğreniyorsunuz. Ancak Dravis, virüsü etkisiz hale getirmek için çalışmıyor. Yaptığı deneyler sonucunda ulaştığı nanoteknoloji sayesinde bu robotlar, insanları gördükleri anda öldürmek üzere yeniden programlanabiliyorlar. Amacınız Dravis'in planlarını engellemek ve bunu yapmak için de şirket içindeki gizli oluşumları çökertmelisiniz. Son olarak da kendisiyle karşılaşmaya yetecek güçte bir gemi elde etmek için işlediği suça dair sağlam kanıtlar bulmanız gerekiyor.

Oyundaki 15 görevin her biri apayrı ortamlarda geçiyor. Önceki Descent oyunlarında olduğu gibi yeraltı madenleriyle ve tünellerle sınırlı kalmak yerine, artık dev gibi ve karmaşık tesislerde geziniyorsunuz. Hatta üssün savunmasını kırmak ve önemli yerlere girişleri bulmak için gezegenin yüzeyine bile çıkacaksınız. Tabii yine alıştığınız şekilde karanlık madenlerde dolaşmanız da gerekecek; ancak çoğu zaman dönüp dolaşıp kendinizi dev robotlar tarafından korunan endüstriyel tesislerde bulacaksınız. Bunlar, şimdiye kadar bir bilgisayar oyununda gördüğümüz en kötü niyetli robotlar. Üslerden her birini oynarken bütün alanların ne kadar özgün göründüğünü fark ederek oyuna hayran kaldım; ister karanlık bir tünelde, isterseniz bir gezegenin dağlık yüzeyinde uçun, "orada olmak" hissi her tarafınızı kaplıyor. Özellikle de yapılardan bazılarının yanında geminizin minicik kaldığını gördüğünüz zaman...

Ama sonuçta *Descent 3*, en başta bir savaş oyunu ve Outrage de bu oyunu gelmiş geçmiş en vahşi, en zevkli shoot-'em-up haline getirmek için çok uğraşmış. Tasarımcıların bir şeylerin

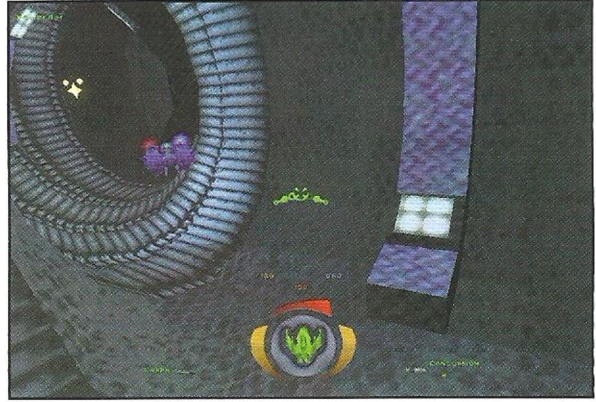
havaya uçmasından çok hoşlandıklarını hemen tahmin edebilirsiniz; çünkü her patlama sonrasında deliler gibi alevler, dumanlar çıkıyor sonra da etrafa bir sürü parçacık saçılıyor. Lazerinizle bir robotu vurduğunuzda, zavallı robot paramparça olmadan önce kısa devre yapan kablolardan çıkan kıvılcımları görebiliyorsunuz. Bir nesneye (mesela bir jeneratöre) mikrodalga silahınızla ateş ettiğiniz zaman çılgınca sallanıp sarsılıyor, sonra da patlıyor. Yok etme işi hiç bu kadar zevkli olmamıştı.

Cephaneliğinize 10 tane yeni silah eklenmiş, bunların her birinin özel yetenekleri ve harika grafik efektleri bulunuyor. Ana silahlarınız arasında en çok göze batanlar, iki dizi ölümcül daire şeklinde ateş eden Microwave Cannon, elektrik yükü boşaltarak hedefi otomatik olarak bulan EMD Cannon ve dürbün benzeri bir Zoom özelliği sayesinde uzun menzilden çok fazla hasar verebilen tek atışlık Mass Driver Cannon. Eğer etrafa daha da fazla zarar vermek istiyorsanız, ikinci grup silahlarınız arasında şarapnel parçacıklarıyla dolu Frag Missile, son derece güçlü Impact Mortar ve mavi beyaz karışımı buluta değen her gemiyi ya da savunma silahını kızartan Black Shark Missile (bir tür nükleer bomba denebilir) var.

Bu kadar ateş gücünü sonuna kadar kullanacaksınız; çünkü orta zorluk düzeylerinde bile üzerinize neredeyse sonsuz sayıda robot gelecek. İlk birkaç bölümde, kötü çatışmalardan çıkmak için bile lazerinizi birkaç kez ateşlemeniz ya da bir iki Concussion füzesi kullanmanız yeter de artar bile... Ama oyunda ilerledikçe robotlar daha büyük ve daha akıllı oluyorlar. Yapay zeka ise çok başarılı; yalnızca düşmanları alt etmeyi daha zor kıldığı için değil, aynı zamanda her birine farklı davranış şekilleri kazandırdığı için. Bazıları siz gidip ateş açarak onlara sataşmadıkça paşa paşa korumaları gereken alanda devriye geziyorlar, bazıları da peşinize takılıp ne olursa olsun sizi öldürmeye çalışıyorlar. Bazıları ise hasar aldıktan sonra güvenli bir yere çekilip siz onları tekrar rahatsız edene kadar bekliyor ya da kısa bir süre sonra tekrar saldırıyorlar. Hırsız robot ise her zamanki gibi tam bir karın ağrısı; taşıdığınız bütün güzel silahları kapıp götürmek için diğer robotlarla işbirliği yapıyor. Ayrıca bazı güzel bonuslar da düşünülmüş, mesela bazen tamir işleriyle uğraşan ve hiçbir tehlike oluşturmayan robotlarla karşılaşacaksınız. Ne mi yapacaksınız? Patlatın onları!

Dış ortamlar üzerinde oldukça fazla vurgu olsa da, kapalı alanlardaki labirent gibi koridorlarda kaybolmak yine de çok kolay, bu nedenle amaçlarınızı sırasıyla yerine getirebilmeniz için Guide-Bot'unuz (kılavuz robot) size yardımcı olacak. Onu power-up bulmak, enerji kaynaklarının yerini tespit etmek, hatta napalm saldırısına uğradığınızda yangın söndürücüyle geminizi temizlemek gibi bir sürü işte kullanabilirsiniz. Ancak her şeyin mükemmel göründüğü bu oyunda, karşımıza çıkan bir iki aksaklıktan biri de bu Guide-Bot. Birkaç keresinde Guide-Bot'umu bir iş için uzaklara gönderdim; ama ya yolunu kaybetti ya da tuzağa düştü ve varacağı yere ulaştıktan sonra geri gelip beni bulamadı. Diğer zamanlarda da bana yolu göstermesini beklerken, sadece deliler gibi oradan oraya uçmaktan başka birşey yapmadı, hatta bir keresinde iyice sapıtıp gemimin tam burnuna bir fişek ateşledi. Neyse ki haberler iyi; Guide-Bot'un verimliliğini artıracak bir patch'in hazırlanmasına başlanmış bile...

Bütün özelliklerini birlikte düşününce, yalnızca tek kişilik modu bile *Descent 3*'e verdiğiniz paranın her kuruşuna değiyor. Dahası, oyunun multiplayer seçenekleri de "tekrar oynanabilme değeri" deyimine yepyeni anlamlar yükleyecek kadar geniş. Tam dokuz farklı multiplayer modu var, bunların arasında Anarchy (her şey serbest), Team Anarchy ve Capture the Flag türü klasikler zaten bulunuyor. Bunların yanı sıra Outrage, Monster Ball (bir topu belli bir yere götürmeye çalışıyorsunuz), Hoard (üssünüze kristaller getirerek puan kazanıyorsunuz) ve Entropy (kendi üssünüzü korumaya ve kendi üretim gücünüzle düşman üssünü ele geçirmeye çalıştığınız karmaşık bir mod) gibi yeni oyun türleri geliştirmiş. Kendinize rakip bulmak için HEAT.NET'e ya da PXO'ya (Outrage'in oyun servisi) bakabilirsiniz; ama bu servislerden birinde sağlam bir bağlantı bulamıyorsanız, oyunun GameSpy tarafından da desteklendiğini duymak sanırız sizi sevindirecek. Son bir ayrıntı olarak *Descent 3*, üç değişik multi-player yapısını destekliyor: client-server, peer-to-peer ve permissible client-server (burada kendi bilgisayarınız ve Internet bağlantınız için en iyi seçimi yapabiliyorsunuz). Oyunda bir bölüm editörü bile bulunuyor. Biraz karmaşık olan kontrolleri yüzünden *Descent 3*'e pek kolay alışamayabilirsiniz. Ayrıca oyunun bütün güzelliklerini görebilmek için inanılmaz hızlı bir sisteme sahip olmanız gerekiyor (zaten oyunu bütün ayrıntı seviyeleri sona dayanmış bir halde oynatacak bir sistem herhalde kimsede yoktur). Ancak bütün bunlar, *Descent 3*'ün gerçekten olağanüstü bir eser olduğu gerçeğini değiştiremez. Descent serileriyle biraz olsun ilgilenmiş olanların gözü kapalı almaları gereken bir oyun; ayrıca muhtemel bir "Senenin Aksiyon Oyunu" yarışmasının da en güçlü şampiyon adayı...



Uzun saçlı, kenara çek! Bu robot polis arabalarından esinlenerek hazırlanmış. Çıkardığı sesler arasında gerçek polis telsizinden alınma telsiz konuşmaları bile var.



Sizi neyin beklediği konusunda bir fikir vermek için bazı görevlerin öncesine kısa videolar konmuş. Bu videoyu gördüğünüz zaman hayatınızın dövüşüne hazırlanın...



Bu dev canavarın ayrıntı seviyesi kadar taşıdığı silahlar da kayda değer. Artık füzelerinizi kullanmanın zamanı gelmiş gibi görünüyor, ne dersiniz?

PC GAMER SON KARAR

93%

ARTILAR: Son kalite grafikler; baş döndüren bölüm tasarımları; mükemmel yapay zeka; multi-player seçeneği.

EKSİLER: Guide-Bot'un yapay zekası pek iyi değil; sistem gereksinimleri çok yüksek.

SONUÇ: *Descent 3*, yapımcılarının övündüğü kadar varmış. Bizce kafadan bir klasik!

Total Annihilation: Kingdoms

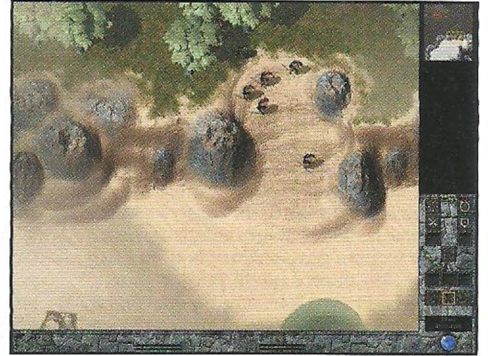
TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Cavedog Entertainment **YAYINCI:** Cavedog Entertainment, (888) 477-9369, *www.cavedog.com* **GEREKENLER:** Pentium 233MHz, Win 95/98, 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücüsü, en az 80MB hard disk alanı, SoundBlaster uyumlu ses kartı, VGA 16-bit renkli görüntü sistemi, mouse, klavye **ÖNERİLEN:** : Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 3Dfx hızlandırıcı kart, 220MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, IPX; Cavedog'un Boneyards servisinde ve Mplayer'da ücretsiz Internet hizmeti; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Yüksek teknoloji ürünü olan ilk TA çok başarılıydı; en az onun kadar iyi olan bu devam oyununda da Cavedog, sizi Ortaçağ'a geri götürecek.

Cavedog Entertainment 1997' nin sonlarına doğru *Total Annihilation*'ı piyasaya sürdüğünde, real-time strateji dünyası kökünden sarsılmıştı. 200'den fazla bina ve birim çeşidi ve keskin 3D grafikleriyle *Total Annihilation*'ın bıraktığı etkiyi şimdiye dek çok az oyun bırakabilmiştir. Bugüne kadar oyunun derinliği ve oynanabilirliği karşısında hayrete düşmüşümdür; zaten *TA* hayranı dostlarımla sık sık bir multiplayer savaşı çevirmeden çok da fazla duramam. Yanlış anlamayın, ben birçok RTS oyununun hayranıyımdır ve sonunda hepsine alışırım. Ancak diğerleri ne kadar eğlendirici olurlarsa olsunlar, sonunda dönüp dolaşıp yine *TA*'a gelirim. *Total Annihilation: Kingdoms* ise uzun zamandır beklediğim bir oyun...

TA hayranları arasında, Chris Taylor'ın Cavedog'dan ayrılmasından sonra (Taylor, *TA*'ın ilk genişleme paketinin çıkmasının ardından şirketten ayrılmıştı) eski oyunun başarısının tekrarlanıp tekrarlanamayacağı konusunda şüpheler vardı. Cavedog, Taylor'ın düşündüğü gibi doğrudan *TA2*'yi hazırlamak yerine aynı *TA* motorunu kullanarak Darien adlı hayal ürünü bir dünyayı modellemeyi tercih etmiş. Sonuç karşınızda. *Total Annihilation* ve *WarCraft* karışımı gibi mi? Evet, öyle de denebilir.

Hikaye şöyle: Darien'ın ölümsüz bir büyücü olan hakimi Garacaius, bütün işleri tek başına yapmaktan yorulmuştur. Bunun için de Darien'ın dört krallığının kontrolünü dört çocuğu arasında paylaştırır. Güç dengesindeki bu değişimden kısa bir süre sonra Garacaius, hiçbir iz bırakmadan ortadan kaybolur. Bu olaydan sonra 1500 yıl boyunca ufak tefek çatışmalar olsa bile bu dört krallık birbirlerine pek de karışmadan yaşamlarını sürdürebilirler. Ancak vahşi krallıklar Taros ve Zhon'un barışçı Aramon ve Varuna'ya bütün güçleriyle saldırmalarıyla bu barış ortamı da bozulur. İşte *Total Annihilation: Kingdoms* da burada başlıyor.



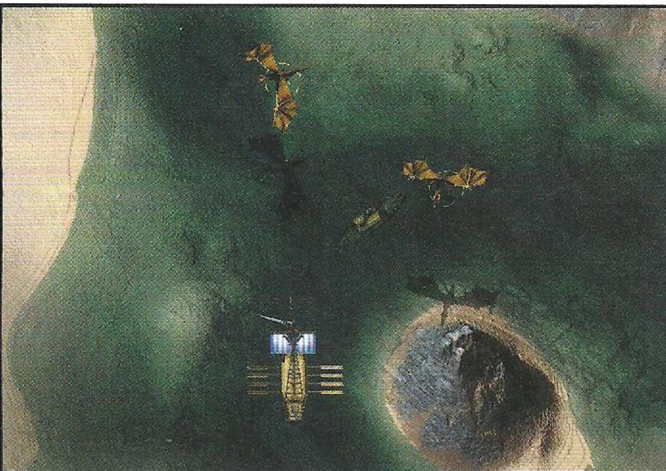
İşte *Kingdoms*'daki şirin manzaralara bir örnek. Ağaç gölgelerinin, hemen altlarındaki yaratıkların üzerine ne kadar gerçekçi bir şekilde düştüğüne dikkat...

Aynen Blizzard'ın *StarCraft*'te oyuncuların üç değişik ırkı sırayla oynamasına imkan tanıması gibi *Kingdoms*' da da dört krallığı da kontrol edebiliyorsunuz. Ancak senaryonun her bir üçte birlik kısmını farklı bir ırkla oynadığınız *StarCraft*'tan farklı olarak *Kingdoms*'da birkaç bölümde bir taraf değiştiriyorsunuz. Bence bu yaklaşım çok tatmin edici; çünkü pek de beğenmediğiniz ırkları oynayarak saatler geçirmekten böylece kurtulmuş oluyorsunuz. Senaryonun kuruluş biçimiyle de birlikte düşününce, bu ırk değiştirme işi sayesinde Darien dünyası öyle bir gerçeklik kazanıyor ki, birçok strateji oyunu bu gerçekliğin yanına bile yaklaşamaz.

Bütün bölümlerin arasında (sıkı durun, oyunda tam 48 bölüm bulunuyor), hikayenin yeni bir kısmını anlatan filmler var. Oyuncuların artık kanıksadıkları mükemmel animasyon teknikleri yerine, bu geçiş görüntüleri eski zamanları anlatan bir tarih belgeseli görünümünde sunuluyor. Akılda kalıcı ve güzel resimler ekrandan yavaşça geçiyor, bir yandan da (şaşırtıcı derecede başarılı bir şekilde) seslendirmeyi yapanlar bazı önemli bilgiler verip alıntılar yapıyorlar. Bu kısım gerçekten güzel hazırlanmış, hatta bu olayların gerçekten de çok eskiden uzaklarda bir yerlerde yaşanmış olabileceğini düşünmeye başladım bile...

Senaryo yapısı son derece canlı tutulmuş; birkaç zor görevden sonra karşınıza çıkacak daha basitçe (ancak kesinlikle daha az zevkli değil) bir görevle rahatlatıcı bir mola alabiliyorsunuz. Buna en güzel örneklerden biri, Aramon'un Taros'a karşı Cannoneer'ı (orta derecede güçlü bir silah) ilk kez kullandığı zaman. Bu kısa görev, size yeni biriminizin nasıl çalıştığını öğretmek bakımından çok faydalı; bütün yapmanız gereken de arkanıza yaslanıp üzerinize gelenleri tek tek temizlemek. Yaklaşık beş dakika sonra bütün düşmanlarınız harcanmış oluyor, siz de o kadar yoğun savaşların arasında biraz rahatlamış ve yeni bir silah kullanmayı öğrenmiş oluyorsunuz. Gayet güzel...

Tek kişilik senaryo, beni oyun dünyasının içine çekmek konusunda çok başarılı olduysa da, *Kingdoms*'ın multiplayer özelliklerinin biraz eksik kaldığını düşünüyorum. Bu oyun *Total Annihilation 2* olmayabilir; ama yine de *TA* adını taşıyor ve bu yüzden ilk oyunu mükemmel kılan unsurları



Oyunda en güzel görünen birimler hiç tartışmasız ejderhalar. Güçlü olsalar bile tek başlarına pek bir şey yapamıyorlar, onun için zorlu düşmanlarınıza saldırırken ejderhalarınızı grup halinde yollamaya çalışın.



Birimleri oluştururken bütünüyle tamamlanana kadar çok çeşitli saydamlık evrelerinden geçiyorlar.



Taros'un Stone Giant'ları hemen her işi becerebiliyor. Bir uçurumun kenarındayken ya da diğer bir yüksek noktadayken bu yürüyen silahları yenmeniz oldukça zor.

(özellikle de o incelikli ayarları) burada da görmeyi umuyordum. Orijinal *TA*'da seçtiğiniz herhangi bir birime erişimi açıp kapamanız mümkündü. Taraflardan birinin su tabanlı bir gemi yapabilme yeteneğini ortadan kaldırmak istediğinizde bunu yapabilirdiniz; hiç kimsenin gelişmiş silahları kullanamadığı bir oyun oynamak istediğiniz zaman mouse ile tek bir tıklama buna yeterdi. *Kingdoms*'da bu özellik yok. Oyundaki dört ırkın sadece 23 ile 31 arasında değişen kendilerine özgü birim bulunduğunu düşününce, savaş sırasında bunlardan herhangi birini kapatmanın bir anlamı kalmıyor. Bir sürü özelleşmiş birimle oynamayı dört gözle bekleyen oyuncular maalesef şanslarına küsmek zorundalar. Buna rağmen ilk *TA*'ın çok karmaşık olduğunu düşünenler *Kingdoms*'dan oldukça memnun kalacaklar; alıştığımız RTS oyunlara çok daha fazla benziyor. Üstelik ilk *TA*'dan farklı olarak *Kingdoms*'da ırkların hem görünüşleri, hem de oynanış duyguları birbirinden çok farklı.

Şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi olmasa bile yapay zeka ilk oyundakine göre oldukça ilerlemiş. Yol bulma işi son derece düzgün bir hale gelmiş ve birimlerin ilk oyundaki dağılma eğilimleri kaybolmuş. Ayrıca bu yeni oyunda birimler yaklaşan düşmana saldırmak konusunda çok daha becerikliler (eskiden karşılama töreni düzenlerlerdi).

Oyunda grafikler açısından ne yazık ki pek bir gelişme yok. *Kingdoms*'da sınırlı bir 3D kart desteği olsa da (*TA*'da hiç yoktu), oyunun yazılım ve donanım modları arasındaki farklar çok zor belli oluyor. Şurada burada birkaç özel efekt var. Ayrıca görüş menzilini sınırlayan sis tabakası da iyi yapılmış; ancak donanım hızlandırma desteğiniz yoksa kaçıracaklarınız bunlardan ibaret. Ayrıca *Kingdoms*'daki bazı birimlerin inanılmaz görünmesine rağmen (mesela ejderhalar), geri kalanlar tek kelimeyle kötü. Yerşekli tasarımı da pek sağlam değil; bazı desenler çok güzel görünüyor, bazıları ise... Açıkçası bana Microsoft Paint ile beş dakika verirseniz o desenleri ben de çizerim.



Sınırsız sayıda birimi gruplamanız mümkün olduğu için *Kingdoms*'daki savaşlar, zaman zaman inanılmaz boyutlara ulaşabiliyor.

Arayüz konusuna gelince, orijinal *TA* ya da genel olarak real-time strateji türü hakkında genel bir bilgisi olan herkes oyuna hemen alışıp rahat rahat oynayabilir. Oyun tasarımının bu alanında öyle büyük gelişmeler görmüyoruz. Zaten bu yüzden de *Kingdoms*, bir adım ileri gitmekten çok bir adım yana gitmiş gibi görünüyor. Bir önceki oyundan iki sene sonra çıkarılan bir oyun olduğunu belli edecek pek bir özelliğe rastlayamıyorsunuz. Ayrıca tek kişilik senaryoyu oynarken ne kadar eğlenirsem eğleneyim, multi-player oyunun başında çok da fazla zaman geçireceğimi sanmıyorum. Bunun sebebi de ilk oyunu online oynamanın verdiği zevkin *Kingdoms*'da büyük ölçüde kaybolmuş olması. Aslına bakılırsa *Total Annihilation: Kingdoms*, tek kişiyle oynanması multi-player olarak oynanmasından daha zevkli olan ender RTS'lerden biri. İlk oyunun yarattığı şiddette bir deprem yaratmasını ya da onun aldığı kadar fazla övgü almasını beklememek lazım; ama yine de tek başına oynamaktan hoşlanan strateji düşkünleri bu oyunu oldukça sevecekler.



Kingdoms'ın birçok savaşı, yeni bir birimin nasıl kullanıldığını öğrenmeniz için önceden hazırlanmış çatışmalardan ibaret. Buradaki Aramon Cannoneer'lar düşmanla ilk kez karşılaşıyorlar.

3D'NİN GÜCÜ

Yalnızca sınırlı bir 3D desteği sunsa da, *Kingdoms*'daki bazı efektler D3D ya da Glide destekli bir kartla oynarken oldukça gelişmiş görünüyor.



Soldaki resim 3D hızlandırma desteği olduğu zaman görüş menzilinizin nasıl olduğunu gösteriyor. Oyun çalışırken bu sis tabakası ileri geri hareket ederek aynen gerçek sis gibi görünüyor. Sağdaki resim ise aynı görüntünün yazılım modundaki hali. Buradaki karanlık bölgeler, diğer bütün RTS oyunlarında rastlayabileceğiniz türden.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: Geliştirilmiş yapay zeka; son derece tatmin edici tek kişilik senaryo; çok sayıda görev.

EKSİLER: Multiplayer özellikleri yeni değil; grafikler ilk oyundan bu yana pek ilerleme kaydetmemiş.

SONUÇ: Mükemmel bir tek kişilik RTS; ama bir multi-player klasiği olamaz.

Might and Magic VII: For Blo

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** New World Computing **YAYINCI:** 3DO Company, (800) 336-3506, *www.3do.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, Win 95/98, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, en az 375MB hard disk alanı, DirectX 6.1 uyumlu görüntü ve ses kartları **ÖNERİLEN:** Pentium II 333, 64MB RAM, en az 8MB bellekli ve Direct3D destekli 3D hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bunu daha önce görmüştük. Bunu daha önce görmüştük. Bunu daha önce.... *(Editörün Notu: Tamam, anladık.)*



İlginç yeni özelliklerden biri de, çeşitli canavarlar arasında ve canavarlarla şehir sakinleri arasında geçen savaşlar.

Might and Magic V: Darkside of Xeen'den dört yıl sonra 1998 yılında *Might and Magic VI* çıktı ve piyasayı darmadağın ederek seriyi en sonunda hak ettiği yere oturttu. Her ne kadar geçmişteki hatalarını tekrarlasa da getirdiği yeniliklerle FRP dünyasının bir anda baş tacı oluvermişti. Sonuçta geliştirilmiş bir *Might and Magic* hiç olmamasından daha iyidir (sanırım firma da böyle iyimser düşünerek seriyi gıdım gıdım geliştiriyor).

Might and Magic VII de atalarının yolundan giderek aynı saplantılı formülü uyguluyor. Üstesinden gelmeniz gereken birçok görev, dövüşmeniz gereken birçok canavar ve kazanılması gereken birçok level var. Ama bu sefer New World seriye geçmiş birkaç *Might and Magic*'de yokluğu hissedilen bir şeyi eklemiş: Tutarlı bir hikaye. Oyun, *Might and Magic VI*'nın geçtiği dünya olan Enroth'un karşıtı Erathia'da (*Heroes of Might and Magic III*'de olduğu gibi) başlıyor. Elfler ve insanlar uzun süredir savaş halindedirler. Paylaşamadıkları toprakları düşünmekten Harmodale ismindeki küçük bir kasabayı unutmuşlardır. Siz de başarılı bir av sonucunda bu savaş eskisi yeri kazanıyorsunuz ve elfler'le insanlar arasında bir tercih yapmak zorunda kalıyorsunuz. Zaten hangi tarafa eğilimli olduğunuzu anlayabilmeniz için oyun size birkaç görev sunuyor ve böylece sempati beslediğiniz tarafın müttefiki oluyorsunuz.

Bu durum oyuna en başından bir parça da olsa derinlik katıyor. Ancak esas derinlere dalışlar savaşın hakeminin ölmesiyle başlıyor ve siz alemlerin kralı olduğunuzdan hakemin yerine geçecek olan kişiyi seçmekle yükümlüsünüz. Seçiminiz, geriye kalan üzerinde oldukça dramatik bir etki bırakıyor. Hakemin yerine geçebilecek iki aday var; biri karanlığı diğeri de ışığı temsil ediyor. Hakem tercihiniz aynı zamanda sizin oyunun geri kalan bölümünde izleyeceğiniz yolu da kesinleştiriyor. Her tarafın kendine has avantajları ve dezavantajları var. Hem karanlığın hem de ışığın kendi görevleri, büyüleri ve sınıf terfileri var. Böyle bir seçimi oyunun başlangıcından yapabilmeniz *Might and Magic VII*'yi tekrar tekrar oynanabilir kılıyor.



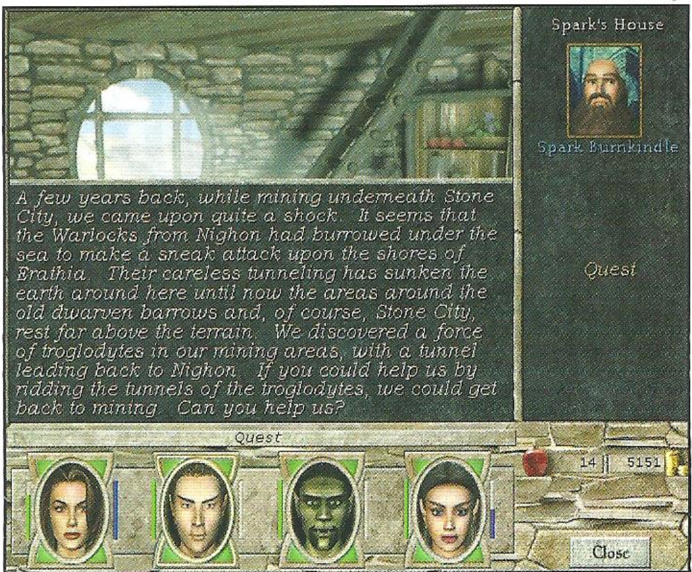
Kesenizi doldurabileceğiniz bir sürü zımbırtı var. Bu materyalleri kullanarak çok çeşitli iksirler yapabilir, silahlar üretebilirsiniz.

Might and Magic VI seriden birçok popüler özelliği radikal bir şekilde kaldırmıştı. Karakterleriniz sadece insan olabiliyordu ve birçok karakter sınıfının yerinde yeller esiyordu. Anladığım kadarıyla birilerinin yakınmaları yerine ulaşmış; çünkü *Might and Magic VII* sadece thief ve monk sınıflarını geri getirmekle kalmamış, ekibinizi Dwarf'lar, Elf'ler, İnsan'lar ve Goblin'lerden oluşturabilme özgürlüğünü sunmuş (ama hala Half-Orc yok).

Might and Magic VII: For Blood and Honor'ı yükler yüklemez fark edeceğiniz ilk şey, oyunun bir öncekiyle neredeyse aynı görünmesi olacak. Makyaj niteliğinde birkaç değişiklik var; fotoğraf gerçekliğindeki o aptal portreler yerine bilgisayarla render edilmiş suratlar gelmiş, ayrıca eğer bir 3D kartınız varsa bazı dokuların birbirine kavuştuğu yerlerde bulanıklık efektleri görebilirsiniz. Bunların dışında oyun bir öncekinin kopyası sayılır.

İşte bu duygu, New World Computing'in roleplaying serisinin bu son oyununun her tarafında kendini hissettiriyor. Bulaşıcı bir hastalık gibi. Bütün oyun, insana birazcık geliştirilmiş bir *Might and Magic VI* gibi geliyor; fakat yalnızca birazcık geliştirilmiş... Hareket

od and Honor



Oyuncu dışındaki karakterlerle etkileşimin çok önemli yer tuttuğu harika dünyaya (tekrar) hoşgeldiniz...

etme neredeyse aynı şekilde yapılıyor, hatta Enter tuşuna basarak oyunu durdurduğunuzda çalan sinir bozucu müzik bile aynı. Oyun çok eskiymiş hissi veriyor, bu kadar basit.

Serinin yabancısı olanlar için anlatalım. *Might and Magic,* içinde bol bol sıraya dayalı zindan kovalamacası bulunan, asıl amacınıza gayet klasik NPC'ler (oyuncu dışındaki karakterler) eşliğinde ulaştığınız takım çalışmasına dayalı bir first-person roleplaying oyunu. Oyuna, dört kişiden oluşan bir takım kurup onların ırklarını (Human, Elf, Dwarf ya da Goblin), uzmanlıklarını (Knight, Paladin, Ranger, Cleric, Druid, Sorcerer, Archer, Monk ya da Thief), başlangıç özelliklerini ve temel yeteneklerini belirleyerek başlıyorsunuz. Oyunda ilerledikçe para karşılığında size yeni beceriler öğreten ve yine para karşılığında mevcut yeteneklerinizi geliştirmenize yardım eden karakterlerle karşılaşacaksınız. Bazı yaratıkları öldürüp tecrübe kazandıkça alıştırma merkezlerine gidebilecek ve buralarda (tabii ki yine para karşılığında) yeni experience seviyelerine yükselebileceksiniz.

Hikayenin başında, takımınızla beraber ıssız bir adada bulunuyor ve çok geçmeden buranın pek de ıssız olmadığını keşfediyorsunuz. Takımınızda zaten bir tür etkileşimli öğretmen görevi gören bir NPC bulunuyor (karşınıza çıktıkça takımınıza yeni NPC'ler eklemeniz de mümkün). İlk göreviniz olan avı bitirdikten sonra ödül olarak Goblin'ler tarafından istila edilmiş ve yerel hükümdarları tarafından paylaşılamayan bir kara parçası elde ediyorsunuz. İlk amacınız kalenizi bir düzene koymak, bu iş hiç de göründüğü kadar kolay değil.

Bundan sonra zamanınızın büyük bir kısmını bazı özel eşyaları aramakla geçireceksiniz. Sizi meşgul edecek birçok "bir eşyayı alıp onu birilerine götürme" görevi olacak, bunların sonunda da çoğunlukla para ya da tecrübe kazanacaksınız. Oyunun akışı çoğunlukla real-time olarak işliyor; ama savaşlarda sıraya dayalı moda geçiliyor ve taraflar kendi hız puanlarına göre sırayla hamle yapıyorlar. Büyük bir hevesle beklenen hareket etme safhası oyuna eklenmiş, böylece bütün adamlarınız saldırı hamlelerini yaptıktan sonra bir sonraki raund başlamadan ekibinizi birkaç adım geriye çekebileceksiniz.

Oyunun görsel anlamda geliştirilmeye çalışılmış; fakat bana daha çok oturduğum yerden evrimini tamamlayamamış ilkel bir tür gibi gözüktü (yani olayı kıvıramamışlar). Her ne kadar 3D hızlandırıcı desteğini (ilk olarak *Might and Magic VI* için söz verilmişti, ama verilen her söz tutulmuyor işte) arkalarına alsalar da oyun, genel olarak harika 3D grafiklerine sahip değil. 3D donanımı sayesinde büyülere güzel efektler katılmış ve bazı yüzeylerin adam gibi gözükmesi sağlanmış,yine de bu modda oynarken bile karşılaştığınız NPC'lerin ve canavarların grafikleri hala yetersiz sayılır, özellikle onlara çok yaklaştığınız zamanlarda (maalesef NPC'ler birbirine hala çok benziyor). Yine de karanlık şehirlerdeki binaların birine girdiğinizde karşılaştığınız hareketli yüzeyler gerçekten mükemmel.



***Acromage*, tavernalarda oynayabileceğiniz *Magic: The Gathering* tadında bir kart oyunu. Fazla takılmayın yoksa müptelası olabilirsiniz.**

Might and Magic VII'de ses ve ses efektleri hakkında da yeni bir şey söyleyemeyeceğim. Genellikle *Might and Magic VI*'dan kulağınızın aşina olduğu seslerle karşılaşacaksınız. Bu aslında kötü bir durum değil, sadece utanç duyulması gereken bir durum ama müziğe bir lafım yok. Orkestranın harika olmasının yanı sıra biraz da *Heroes of Might and Magic III*'deki opera olayından küçük bir parça kullanılmış.

Oyunda iç ve dış ortamlar için iki farklı motor kullanılıyor; ancak bunların ikisinde de şimdiye kadar çoktan düzeltilmiş olması gereken birçok tasarım hatası var. Mesela eğimli bir yerde durursanız karakterleriniz eğimin olduğu tarafa doğru kayıyorlar. Oyunu durdursanız bile bu kayma devam ediyor; rahatça yenebileceğiniz bir grup düşmanın kucağına düştüğünüzde ise sinir oluyorsunuz. Ayrıca şehirde gezinirken eğer NPC'lere yaklaşırsanız durup yüzlerini size dönüyorlar. Eğer fazla yaklaşırsanız onları geçip gidemiyorsunuz. Dwarven Stone City gibi dar alanlarda, bir koridorda duran birinin etrafından dolaşmak için oldukça uzun bir zaman harcayabilirsiniz.

Might and Magic VI, kendi zamanına göre çok güzel bir oyundu. Ancak roleplaying türünün bir tür rönesanstan geçmesi ve getirilen yenilikler sonrasında eski fikirler artık beş para etmiyor. Sonuçta eğer *M&M VI*'yı çok sevdiyseniz ve bütün istediğiniz aynı şeyin devamıysa bu oyundan memnun kalabilirsiniz. Ancak roleplaying konusunda daha tecrübeli ve seçici olan oyuncular, oyunun buram buram "baştan savılmış" koktuğunu hemen fark edeceklerdir. Umarım New World Computing firmasının, serinin devamı için daha parlak fikirleri vardır ve *Might and Magic VIII* için daha çok teknik özellikler üzerine konsantre olmayı ihmal etmezler.

PC GAMER SON KARAR

63%

ARTILAR: Bir sürü eşya var; yaratıkların çeşitliliği güzel; birçok görev ve yetenek mevcut; oyunun dünyası çok büyük.

EKSİLER: Oynanış çok kısa sürede eskiyor; hikaye pek çekici değil; bazı görevler saçma sapan.

SONUÇ: Roleplaying sevenler, zamanlarını doldurmak için çok daha iyi oyunlar bulabilirler.

Beatdown

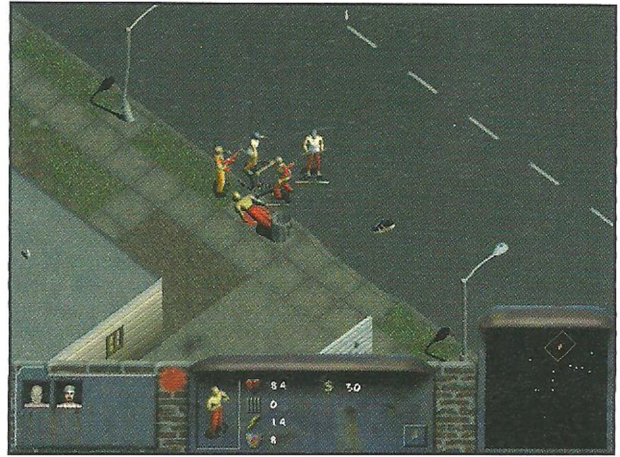
TÜRÜ: Real-time strateji **ÜRETİCİ:** Soar Software **YAYINCI:** Hot-B, (415) 567-9501, *www.hotb.com* **GEREKENLER:** Pentium 90, 16MB RAM, Win95/98, en az 60MB hard disk alanı, 2X CD-ROM sürücüsü, DirectX uyumlu ses kartı, Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, IPX, Maksimum Oyuncu Sayısı: 4

Her yönüyle inanılmaz yanlış, Beatdown karşı koymayı hatta karşı koyulmazlığı kullanıyor.

Politikacıların toplumsal şiddetin derecesi hakkında kıyameti kopardıkları ve medya fırsatçılarının dikkatlerini oyun endüstrisine çevirdikleri zaman birçoğumuz, milyonlarca sorumlu ve akıllı insanın "şiddet" oyunları oynamaktan hoşlandıkları ve bu meraklılarında hiçbir şey için özür dilemek zorunda olmadıkları düşüncesiyle rahatlamayı denedik. Ancak sadece bir aptal, *Beatdown* gibi ayıplanacak bir software parçasını korumaya kalkabilir. Bu, geçmişimizin bize sunduğu en kötü şeyleri kapsayan, hayal gücünden yoksun, saldırgan ve kesinlikle saptırıcı bir oyun.

Şunu söyleyebilirim: Ben bilgisayar oyunlarının gerçek dünya davranışlarına gözle görülebilen etkileri olduğuna dair histerik iddiaları kesinlikle kabul etmiyorum. Bu yüzden *Beatdown*'u içeriği olan şiddet için eleştirmiyorum. Aksine ben de kolay baş kaldırabilen bir insanım, aslında ben kendimi konu ne olursa olsun, tatsız veya karmaşık, kırılması oldukça zor olan bir fındık olarak görüyorum.

Beatdown sadece iğrenç ve kötülüğe gebe bir proje. Bir gangster çetesindeki suç hayatını anlatır gibi görünen, sizi saldırıp soyma, "Street Candy" alıp satma (ve kullanma), yeni çete üyeleri toplama ve söylemesi gereksiz ama gülünç miktarda işlenen cinayetler etrafında yoğunlaşmış lineer görevlerden meydana gelen bir karakter yolunun içine gönderen bir real-time strateji oyunu. Aksi ve yanlış fikirli de olsa oyunun bu cüretini sevdim; çünkü barbar ve ahlak dışı bir sokak çetesinin lideri rolüne girebiliyorum. Bence buraya kadar her şey çok güzel.



Hey adamım! Bu sana benim çeteme girmeyi öğretir! Vurun, aman vermeyin!

Sorun oyun kurulduğu saniyede başlıyor. Sinematiği şunu görmenizi sağlıyor ki, beyinsiz filmler ve sakız olmuş çete tiplemeleri oyun üstüne ana etkiyi yaratmış. Bu kasıla kasıla yürüyen ırkçı, şık "sokak kabadayıları" karışımı psiko gençler, East Oakland sokaklarından daha çok, evlerinde Vakko'nun reklam panolarında gibiler. Keçi sakallarıyla, paçavralar ve tek bacağı abuk bir şekilde sıvanmış işçi tulumlarıyla bu genç kızlar ve erkekler Vanilla Ice'ın poz vermesi kadar gülünçler. Bunlardan bir tanesi dövüş aksesuarı olarak bir gaz maskesi takıyor.



Evet, bu arbedenin yanında yürüyen bu adam, bir polis. Hayır, garip bir şeyler döndüğü hakkında hiçbir fikri yok.

Oyun aynı zamanda iğrenç, sıkıcı ve daraltıcı olabilmeyi beceriyor. Görevler daha az yaratıcı olamazdı. Çok küçük bir haritada dolanıp elverişli hedeflere saldırıp soymak, kendi bölgenizdeki üstünlüğünüze saldıranları alaşağı etmek ve uyuşturucu kontaklarınızı kurmaktan başka endişelenecek bir şeyiniz yok. Tasarımcıların kabiliyet eksikliğinden olacak ki bu basit görevler halen lanet bir şekilde neredeyse imkansız; hepsi bölgenize saldıran güçlü düşmanlar gibi kitle arbedeleriyle bozuluyor. Eninde sonunda, zayıf isteğiniz üçüncü bölümün bitiminde sona eriyor. İzometrik harita görünüşü evlerin aralarındaki büyük hareket yığınlarını saklamaya yardım etmiyor, düşman AI'si "çevir ve saldır"dan fazla zorlanmıyor ve oyundaki polislerin kayıtsızca olay mahallinin yanından yürüyüp gitme gibi açık bir eğilimleri var (bunun sadece tasarımcıların bir şakası olduğunu sanıyorum; ama bu hem insanlık hem de oyun için utanç verici bir şey).

Beatdown sıkıcı, oynanması zorlaştırılmış bir oyun ve üreticilerin, sadece iddia edilen konu öneminde değil aynı zamanda esas oyunun dizayn teorisi hakkındaki bilgisizliliğini kanıtlıyor. Bu oyunun hafifletici hiçbir değeri yok; *Beatdown*, bugüne kadar gördüğüm en kötümser oyun. Bu, aslında oyuncular için bir hakaret. Şimdi bunu alaşağı etmeye ne dersiniz?

PC GAMER SON KARAR

11%

ARTILAR: Yanlışlıklarla dolu cesareti; çok hoş soundtrack.

EKSİLER: İğrenç; itici; kaba ve çok kötü dizayn edilmiş görüntüler; yaratıcılıktan yoksun.

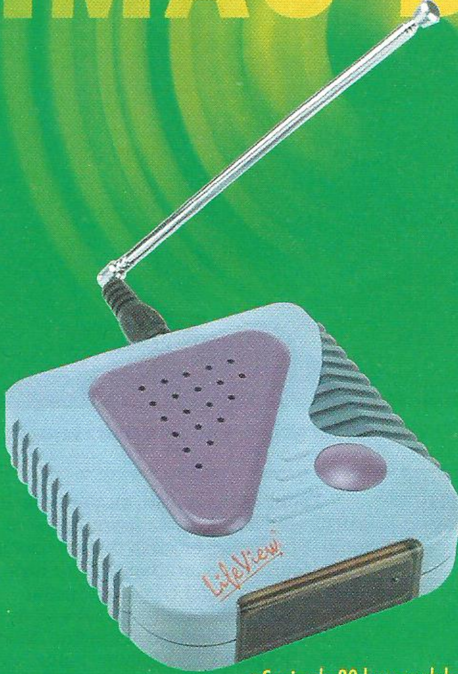
SONUÇ: Bunun gibi ürünler oyunculuğu kötü hale sokuyor. Bu sadece süprüntü.

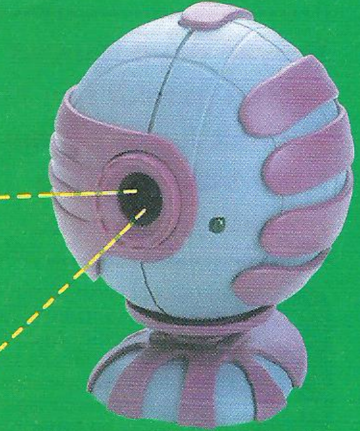
LifeView

Animation Technologies Inc.

Dikkat! Canlı yayındasınız...

IMAC Device





USB RoboCAM

EKSTERNAL KAMERA

- 300K Piksel
- USB port bağlantısı
- Sabit kare düğmesi
- VideoLive Mail programı



USB LifeTV

EKSTERNAL TV KARTI

- Saniyede 30 kare canlı kayıt (352x288 piksel)
- USB port bağlantısı
- Sabit kare düğmesi
- VideoLive Mail programı
- NTSC, PAL BG, PAL I, PAL DK, PAL M, PAL N, SECAM LL, SECAM DK ve SECAM BG



FlyVideo'98 FM

INTERNAL TV ve FM RADYO KARTI



- TV kartı
- FM radyo
- Video konferans
- Saniyede 30 kare kayıt
- Win 95/98/NT uyumlu

USB CapVIEW

USB BAĞLANTI ARABİRİMİ

- USB port bağlantısı
- Sabit kare düğmesi
- VideoLive Mail programı

IMAC Device: Anında görüntü



TÜRKİYE YETKİLİ DİSTRİBÜTÖRÜ

www.4k.com.tr

İstanbul Tel.(0212) 259 38 00 Faks.(0212) 260 57 47 • Ankara Tel.(0312) 446 56 00 Faks.(0312) 446 19 79 • İzmir Tel.(0232) 446 23 46 Faks.(0232) 446 06 16

Need for Speed: Road Challenge

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Electronic Arts **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium 166 (3D kartı yoksa P200), Win 95/98, 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücüsü, 50MB hard disk alanı, 2MB PCI veya AGP ekran kartı, mouse **ÖNERİLEN:** PII 266, 64MB RAM, 8x CD-ROM sürücüsü, 350MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, Joystick veya direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Aynı ekranda 2 oyuncu; Seri bağlantı; Modem; IPX; TCP/IP; Ücretsiz Internet hizmeti; Maksimum oyuncu sayısı: 8

İhtiyaç duyduğumuz zaman gerekli hızı bize vermek üzere EA'nın hazır bulunduğunu bilmek çok güzel...

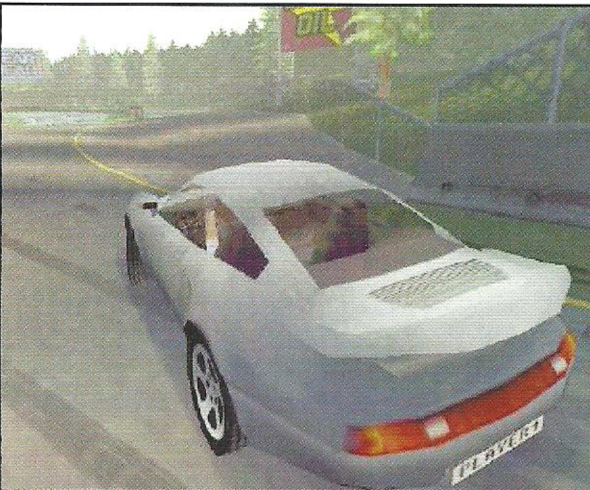
En tepedekilerin işi zor. Electronic Arts'ın uzun süredir devam ettirdiği *Need for Speed* serisi, arcade yarış piramidinin en tepe noktasını yaklaşık 5 senedir işgal ediyor; ancak bu kadar başarılı bir oyunla beraber müşterilerin beklentileri de o ölçüde büyük oluyor. Bilgisayar oyunu işindeki şirketlerin başarısı en son oyunlarıyla ölçüldüğü için piyasaya sürülen her oyun, tepetaklak yerin dibini boylama riskini de beraberinde getiriyor.

Geçen seneki *Need for Speed III: Hot Pursuit*, inanılmaz derecede sürükleyici bir oynayışı mükemmel grafiklerle öyle güzel bir şekilde birleştirmişti ki, EA yine arcade yarışlarında zirvedeki yerini korumasını bilmişti. Şimdi ise şirketin son oyunu *Road Challenge* (Amerika'daki adıyla *High Stakes*), *Hot Pursuit*'in bıraktığı yerden devam ediyor ve yeni arabalar, pistler, oyun modları gibi şeyler sunuyor. Aslında oyunun geneline bakarsak Road Challenge, serinin sonuncusu olmak yerine bence Need for Speed 3.5 falan olmalıydı; çünkü *NFS III*, mükemmel grafikleri ve yenilikçi oynanış tarzıyla seri için gerçekten bir sıçramaydı; ama *NFS IV* için aynı şeyleri söylemek biraz güç.



Bir milyon dolar değerinde bir McLaren F1 GTR ile deliler gibi gitmenize imkan veren başka bir yarış oyunu var mı?

Bu dördüncü *Need for Speed* oyununda göze batan yeniliklerden biri de Porsche 911 Turbo gibi yeni arabalar (böylece lisanslanmış araba sayısı 18'e çıkmış) ve 10 tane çekici, yepyeni pist. Ayrıca arabanızı dikkatsiz kullanmanın sonuçlarını görebilmeniz için araba hasar modellemesi de yapılmış (basit düzeyde de olsa). Bence çok mantıklı bir iş yapmışlar. Daha önce arabayı yarış boyunca dağıtsanız bile tek çizik almadan finali göğüsleyebiliyordunuz. Artık düşünmeniz gereken bir bütçeniz var. Vurdumduymaz bir şekilde hız yapmak yerine daha temkinli kullanmanız gerekiyor. Aldığınız hasarlar arabanızın fiziksel özelliklerini aşağıya çekiyor. Durum böyle olunca da başka bir yarışa girmeden önce aracınızı bir elden geçirmeniz zorunlu bir hal alıyor. Zaten bu hasarların gerçekçi olup olmadığını şöyle bir düşünürsek EA'nın bu konuya çok iyimser yaklaştığını anlayabiliriz. Yani Ferrarinizle saatte 120 mph yaparken hareket halindeki bir trene girerseniz, bir daha direksiyon başına geçme şansınız yok gibi bir şeydir. Ama *NFS IV*'de durumlar biraz daha ütopik. Çarpışmadan sonra birkaç kırık camla yarışa tekrar devam edebiliyorsunuz. Ayrıca yarış boyunca ziyaret edebileceğiniz herhangi bir pit yok. Ancak yarıştan sonra arabanızı garaja çekip tamir ettirebiliyorsunuz.



Şu meşhur kuyruğuyla Porsche 911 Turbo, *NFS: Road Challenge*'da kullanabileceğiniz yeni makinelerden yalnızca bir tanesi.

Tamir etmenin yanı sıra arabanızı geliştirebiliyorsunuz da (paranız varsa tabii). Mangırları bastırıp fiziksel özelliklerini değiştirerek arabanızı daha hızlı yapabilir veya daha iyi yol tutmasını sağlayabilirsiniz. Bu değişiklikler aynı zamanda arabanızın görüntüsünü de etkiliyor. Rüzgarlıklar takılıyor, jantlar değişiyor hatta arabanızın arkasına "canısı" bile yazabiliyorsunuz (meraklılara!).

Hot Pursuit'i oynamayı son derece zevkli hale getiren oynanış modları *Road Challenge*'da daha da artırılmış ve bir sürü yeni mod eklenmiş. Bunların arasında birkaç yeni *Hot Pursuit* senaryosu (aşırı hız yapanlarla polisler arasındaki kovalamaca) ve etkileyici bir Career modu da bulunuyor.

Artık polisle köşe kapmaca oynarken kendisi yetmiyormuş gibi bir de tepenize helikopter takmışlar! Zaten demodaki görüntüler bana Amerikan soygun filmlerindeki kovalamaca sahnelerini hatırlattı. Bir de polisin sizi yolda hız yaparken görüp de inatla peşinize takılması gibi bir olayın yanında oyuna doğrudan bir 'kovalanan' olarak da başlayabiliyorsunuz. Yani rakibinizi dikiz aynasında görmeden önce polisi atlatmalısınız. Trafik seçeneği bu tip aksiyon durumlarına renk katıyor; ama yine yoğunluğu ayarlanabilir değil, ya kapatıyor ya da açıyorsunuz.

Career modu ise oyunun derinliğine çok şey katıyor. Toplam 30 değişik seri oluşturan 10 farklı yarış var ve bunların hepsini bitirmeyi kafalarına koyan oyuncular oyunun hard disklerinde oldukça uzun süre kalmasını da baştan kabullenmeliler (bunun nedeni biraz da oyunun ortasında kaydedebilme imkanınızın bulunmaması). Başlarken paranız ancak "fakirlerin arabaları" olan Mercedes SLK 230 ya da BMW Z3'e yetiyor.

Yeni oyuncular, turnuvaları ve Knockout yarışlarını kazanarak bütün etapları geçmeye ve arabalarını daha iyi modellerle değiştirmek için gerekli para ödülünü kazanmaya çalışıyorlar. Garajınızda iki ya da daha çok araba biriktiği zaman bilgisayara karşı yarıştığınız mücadele edebileceğiniz *Road Challenge* yarışlarına da girebilirsiniz. Eğer kazanırsanız, yapay zekasıyla size karşı yarışan arabayı kendinizde tutabiliyorsunuz. Tabii kaybederseniz yine tek arabalı bir hayata geri dönmek de var. Size tavsiyem, bu tür 'anahtarına' yarışlara girmeden önce en az 3 tane arabayı garajınıza çekmeniz; çünkü eğer iyi özelliklere sahip bir arabanızı kaybederseniz, bu durum daha sonra gireceğiniz yarışları da etkileyebilir. Birden dibe vurabilirsiniz. Özellikle derecesi yüksek olan arabalarınızla (AAA gibi) bu tip yarışlara girmeden önce bayağı ustalaşmanız gerekir, yoksa yayan kalırsınız (benden söylemesi!). Kariyer yapma hırsı oyunu gerçekten sürükleyici bir soluk getirmiş. Artık sadece iyi bir yarış çıkarmak değil yarış öncesi belirlediğiniz strateji de önemli. Elinizdeki parayla mevcut arabanızı upgrade ettirmenin mi yoksa yeni bir araba almanın mı daha uygun olacağı konusunda ikilemler yaşıyorsunuz.

Road Challenge'daki oynanış yenilikleri burada da bitmiyor. Önceki *Need for Speed*'lerde sunulan sınırlı multiplayer seçenekleri nihayet sağlam Internet özellikleriyle de desteklenmiş. Online olarak başkalarıyla (en fazla sekiz kişi) yarışmak için oyunun içinden mouse ile birkaç yere tıklamanız ve sonra da Electronic Arts tarafından açılan Internet servisi *www.earacing.com*'a gitmeniz yeterli. Test ettiğim zaman bu site hala beta aşamasındaydı ve 56K hızındaki bağlantımla zaman zaman kopmalar yaşadım. Ancak diğer insanlarla konuştuğum kadarıyla, sanırım başkaları böyle sorunlar yaşamamışlar.

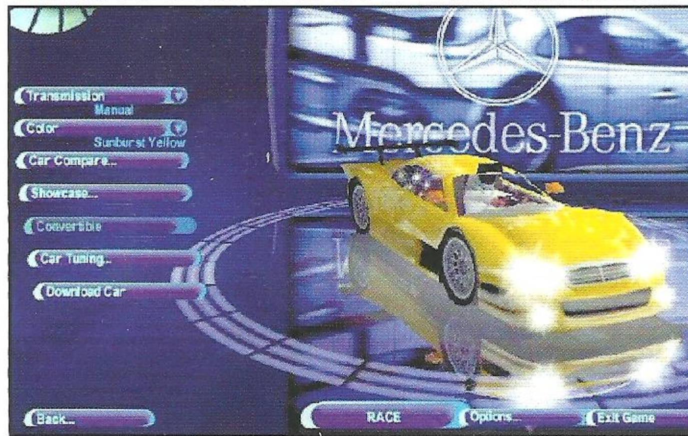
Görsel olarak *Road Challenge*, en az *Hot Pursuit* kadar şirin ve etkileyici. Oyundaki Glide ve Direct3D destekli grafikleri sayesinde, bir PC yarış oyununda şimdiye dek gördüğüm en müthiş manzaraları görme fırsatı buldum. Yeni pistler, üzerine gerçek zamanlı ışıklar ve çevreden yansımalar düşürülmüş kartpostallar gibi görünüyorlar (ayrıca eski Hot Pursuit pistlerinin hepsi de gizli pistler olarak bu oyunda yeralıyor). Ayrıca yarışa başlamadan önce kısa videolar eşliğinde pisti tanıyabilirsiniz. Bu videolar sayesinde keskin virajların ve kestirmelerin yerlerini öğrenebilir, kendinize göre bir strateji belirleyebilirsiniz. Pistlerden başka dijital görüntüler sayesinde arabanızın iç tasarımı hakkında da fikir sahibi olabilirsiniz (Porsche 911 hariç). Değişen hava koşulları ve gece/gündüz sürebilme imkanı sayesinde de gerçekçilik hissi oldukça artıyor. Yine de grafiklerin bazı durumlarda çaresiz kaldığı gözümden kaçmadı değil. Örneğin arkanızda bıraktığı toz bulutu zaman zaman pikselleşiyor veya köşeye sıkıştığınız anlarda ister istemez bir poligon karmaşası yaşanıyor. Giriş demosunun da bir öncekine göre daha monoton olduğunu söyleyebilirim. *NFS III*'ün demosu insanı gaza getiriyordu, sürat tutkunuzu kamçılıyordu (en azından ben öyle düşünüyorum).



Hava koşulları oldukça hoş enstantaneler yaratıyor; fakat arabanız ne olursa olsun yağmur gibi efektler hızınızı kesecek.

Bütün bu etkileyici görüntülerine ve oynanışının derinliğine rağmen *Road Challenge* sonuçta bir yarış oyunu ve yarış oyunlarının ömrü de büyük ölçüde yol karakteristikleriyle ölçülür. Arabanın ne kadar güzel göründüğünün önemi yoktur; eğer sürüşü kare şeklinde tekerlekleri olan bir tuğlayı andırıyorsa o zaman o oyunun zirveye yükselmesini bekleyemezsiniz. İşte bu alanda *Road Challenge, Viper Racing* veya *Ultimate Race Pro* gibi rakiplerine göre oldukça zayıf kalıyor. Oyuna adet yerini bulsun diye konmuş olan sürüş mekanikleri korkunç derecede kötü olmayabilir (yol tutuşu gerçek fizik modellerinden değil, "aşağı yukarı aynı hissi verme" formülünden yola çıkarak modellendiğinden olsa gerek), ama pek de başarılı sayılmaz. Hız yapmak veya havada taklalar atmak istiyorsanız, *Road Challenge* isteklerinize cevap verecektir; fakat eğer sürüş konusunda gerçekçilik peşindeyseniz *Sports Car GT*'ye takılın derim. Ayrıca seri görsel anlamda ne kadar gelişse bile yarış oyunu meraklılarını hala bazı detaylardan mahrum bırakıyor. Mesela hala silecekleriniz yok. Etrafı sular seller götürüyor; ama siz normal seyrinize devam ediyorsunuz. Oysa ki korna gibi silecekleri de açıp kapamak için bir tuş belirlenebilseydi hiç fena olmazdı. Yağışlı havalarda daha gerçekçi bir kokpit görüntüsü ancak sileceklerin çalışmasıyla elde edilebilir. Başka kıl olduğum pardon dikkat ettiğim bir nokta da farların gündüz hiçbir etkisinin olmaması. Diyelim ki üstü kapalı bir köprüden veya gölgeler içinde bir kanyondan geçiyorsunuz ve doğal olarak daha güvenli bir yol hakimiyeti için farlarınızı açmak istiyorsunuz ve o da ne? Farları açmışsınız ama çevrede hiçbir değişiklik yok. Farları sadece gece kullanabiliyor olmanız bence çok saçma. Gündüzleri de böyle bir imkanınız olsa oyundaki gerçekçilik yüzdesi büyük bir oranda artar herhalde.

Eğer EA, *Need for Speed* serisini bir numarada tutmaya niyetliyse, sürüş "duygusu" konusunda rakipleriyle kafa kafaya gelmesi gerekiyor. O zamana kadar, *Road Challenge*'da sunulan oynanış derinliği ve görsel ziyafet sayesinde oyuncular bu eksiği görmezden gelebilirler. En azından şimdilik...



Mercedes CLK GTR oyundaki en iddialı arabalardan biri; ama bu bebeği sürmek bir o kadar da zor.

PC GAMER — SON KARAR

82%

ARTILAR: Çok etaplı Career modu; ücretsiz Internet servisi; etkileyici araba seçimi; müthiş manzaralar.

EKSİLER: Sürüş ve hasar modellemeleri hiç de incelikli değil; Career modunda oyunu kaydetme özelliği çok elverişsiz.

SONUÇ: Piyasadaki en sağlam arcade yarış oyunlarından biri.

Official Formula 1 Racing

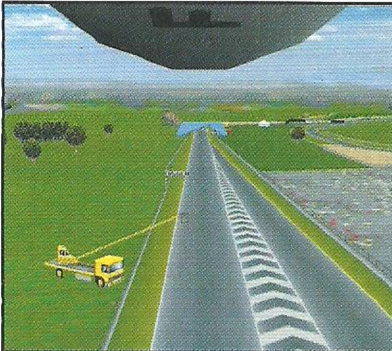
TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Lankhor Studios **YAYINCI:** Eidos Interactive, (415) 538-0999, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** : Pentium 90, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, 52MB minimum hard disk alanı, 1 MB SVGA ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 233, 16X CD-ROM sürücüsü, 32MB RAM veya fazlası, 8 MB Direct3D veya 3Dfx uyumlu grafik hızlandırıcı, Force feedback direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Serial, Modem, IPX, TCP/IP, Bedava Internet Oyunu: Mplayer, Maksimum Oyuncu Sayısı: 8

Zevkli bir yarış oyunu; fakat eğer realistik bir simulasyon bekliyorsan kaza yapıp yanacaksın!

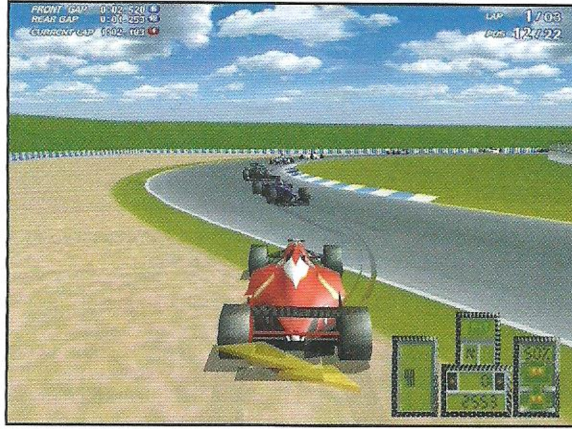
ABD'de Formula 1 yarışlarının artık daha fazla dikkat çekmesiyle birlikte oyun firmalarının bu yüksek hızlı dünyaya katılmaları sürpriz değildir. Bunların en sonuncuları, ilk lisanslı Formula 1 simulasyonlarıyla (EA Sports' un bu sonbaharda lisansı almasından dolayı) başlama gridleri düzenleyen Eidos ve Fransız üretici Lankhor'dur. *Official Formula 1 Rasing,* 1998 sezonundaki 22 sürücüye, 11 takımına ve 16 Grand Prix turunun tümüne ağırlık veriyor. (Sıkı F1 fanları UbiSoft'un *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*'nin 1997 istatistikleriyle sınırlı olduğunu fark etmişlerdir.) Ancak resmi F1 ismi ve süsleri bir yana, gerçek oyun güzel mi? Bunun cevabı, F1 başlığından ne beklediğinize bağlı.

Official Formula 1 Racing, practise turları ve quick race'lerden single track müsabakalarına kadar sağlam oyun modu seçimlerini içeriyor. Tabii ki erkekliğin asıl ölçüsü Championship Season (bununla birlikte eğer kendinizi alıştırma turları atıyor gibi hissetmezseniz, Grand Prix'in bazı bölümlerini atlayabilirsiniz.). Oyunun güzel bir yanı, her yarıştan önce pist hakkında daha fazla bilgi edinmek için, parkurun tamamını kapsayan bir helikopter turunu seçebilmeniz.

Grafik olarak *Formula 1 Racing* yarışla aynı değerde; çok detaylı arabalar,



Yolu ölçmek için pist etrafında bir helikopter gezintisi yapın.



Görüntüye faydalı bir ekleme, spin attıktan sonra pistin nerede olduğunu ve trafik yönünü gösteren bir ok işaretidir.

parkurlar ve pist etrafı ögeleri içeriyor (ama yağmur ve kaza efektleri gördüklerim içinde en etkileyici olanlar değil). Direct3D ve OpenGL uyumlu 3D kartlarda 1024x768'e kadar çözünürlük desteklenmektedir, böylece eğer yeterince güçlü bir sisteminiz varsa görüntüleri gerçekten hareket ettirebilirsiniz. Hatta yarış oyunları için genelde söylenenlerin tersine software rendering'i de güzel görünüyor. Tüm efektler açık halde ve ekranda kaç araba olursa olsun oyun tamamen sorunsuz olarak çalışıyor. Daha fazlası, yarışı seçmenizle piste çıkmanız arasında neredeyse hiç bekleme süresi yok, bu da oyunun sadece 52MB kurulum istediği göz önüne alınırsa gerçekten etkileyici.

Bir başka güzel özellik ise dört tane cockpit görünüşü, tamamen ayarlanabilen dış görünüş (dönüş ve zoom fonksiyonlarıyla birlikte), altı tane araba önünden görünüş ve çeşitli önden, pist yanından veya helikopter kamerasından görünüşler gibi çeşitli kamera modlarının bulunması.

Tamam buraya kadar iyi gidiyor; ama neden düşük rating? Bunun iki ana sebebi var. Full simulation modda tüm kontrol yardımları kapalı iken sürüş modeli ustalar için çok kolay. Ben kendimi simulasyon sürücülüğü konusunda özellikle deneyimli bulmuyorum, peki nasıl oluyor da sadece 45 dakikalık bir pratikten sonra bilgisayar kontrollü rakiplerime tur atabiliyor ve pole pozisyonu alabiliyorum? Tekerlekler üzerinde biraz daha kaldıktan sonra ve yarış modunu AI'dan Championship moduna çıkarmama rağmen kendimi yeni tur rekorlarını kırar bir halde buldum.

Arabanızı her tur için değiştirmeniz neredeyse gereksiz ve performansı fazla etkilemiyor gibi gözüküyor. Test olarak ben garajda lastik, kanatlar, vites kutusu ve süspansiyon ayarlarında sert değişikler yaptım ve araba hala aynı gibi idare ediliyor. Pit takımının sizinle haberleşmeleri sanki başka yarışı seyretmek gibi sık sık "Lastik değiştirmeniz gerekiyor" cümlesini duyuyorsunuz; ama bu arada birincisiniz ve araba gayet iyi gidiyor. Son olarak kontroller çok basitleştirilmiş gibi duruyor (sürüş direksiyonunuzu masanızın üstüne kurmaya zaman harcamayın; çünkü zaferi kazanmanız için sadece dört cursor tuşu yeterli). Dar dönüşlerde vites değiştirmeye veya over/under turn bedelini izah etmenize hemen hemen hiç ihtiyacınız yok.

Multi-player modu birçok bağlantı formatını destekliyor; fakat oyuncuların büyük bir çoğunluğu karşılıklı oyun için muhtemelen TCP/IP veya pahalı Mplayer software'ı kullanacaklardır. 56K modemle Mplayer üzerinden oyun oldukça sorunsuz çalışıyor, sadece ekranda fazla sayıda araba olduğunda bir miktar yavaşlama oluyor. Oyun iddialı bir şekilde bir parkurda sekiz oyuncuya kadar destek verebiliyor, ne yazık ki oyunu benimle oynayacak sadece iki gönüllü bulabildim.

Official Formula 1 Racing tüm oyuncular için her şeyi hedeflemiş; fakat tasarımcıların ağlarını çok geniş attıkları diğer bir çok oyun gibi aynı kaçınılmaz arada kalmışlıkla bitirilmiş. 30$'lık "sim lite" olarak bu oyun acemi yarışçılar için zevkli bir oyalanma olabilir; fakat F1 lisansı taşıyan tüm oyunlar, burada sunulan hafifletilmiş oyundan rahatsız olan tüm usta oyuncuları çekmesi için daha uygun olmalıdır. Usta oyunculara tavsiyem, UbiSoft'un daha dengeli, zengin ve meydan okuyan *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* oyununu bu oyun için bırakmamalarıdır.

PC GAMER SON KARAR

69%

ARTILAR: Kapsamlı takımlar ve pistler; bir sürü modlar ve kamera açıları; iyi 'net çoklu oyunu.

EKSİLER: Basit araba fiziği ve kontrolü; ustalar için çok kolay; gereksiz araba ayarları ve pit stop içeriği.

SONUÇ: Yeni başlayan yarışçılar için eğlendirici, ama ciddi simulasyoncular bu oyunu sevmeyecekler.

Fiyatlar kalitemizin çok gerisinde!

en iyiler birarada



46$'dan başlayan, 24 aya varan taksitlerle!



- **QDI** BX Intel Chip Anakart
- **15" Digital** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom/6X DVD
- **Creative** Vibra 128 PCI Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem 56 KV 90
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**

KRN'nin bir üstünlüklerine bakın,
bir de fiyatına... Fiyatların kalitenin
çok gerisinde olduğunu görürsünüz.
Dünyanın en iyi komponentleriyle
üretilen KRN bilgisayarları,
en uygun fiyatlarla sizleri bekliyor...
İster kaliteyle fiyatı kıyaslayın;
ister fiyatla kaliteyi,
en iyi seçenekler KRN'de.

Bilişim '99

KRN en yeni modelleriyle Bilişim'99 fuarında, Salon 2-Bilişim Ev, No: 310 adresinde.

ÇOKTANDIR **2000** UYUMLU



KRN ELEGANT SUPER 2000 MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Creative® AWE 128 PCI VIBRA Ses Kartı • Creative® 6X DVD • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX 5108 Hoparlör • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL 2000 MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® LIVE Ses Kartı • Creative® 6X DVD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN MIRACLE MULTIMEDIA

Intel® Pentium® II 350 / 400 & Intel® Pentium® III 450 / 500 / 550 MHz İşlemci • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 8 AGP Intel® 740 Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 4.3 GB Harddisk • 1.44MB 3.5 FDD • CREATIVE® AWE 64 PCI Ses kartı • CREATIVE® 48X infra CD Rom • ATX Kasa • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi

SENTİM®

SENTİM İLETİŞİM HATTI 0216 415 79 79 / 0212 288 14 26 www.sentim.com.tr

ACİL TEKNİK SERVİS • KRN 2 YIL GARANTİ • TSEK • Windows98 • intel inside pentium III

KRN ART OF TECHNOLOGY

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32
SENTİM Mecidiyeköy Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 212 07 24 • **İSTANBUL BAYİLERİ / Bakırköy** *Alternatif* Tel: 0212 660 00 39, **Beşiktaş** *Progress* Tel: 0212 260 21 67, **Fatih** *International Home* Tel: 0212 635 56 79, **Kadıköy** *Penta Bilg.* Tel: 0216 330 71 34, **Levent** *Isomak Ltd. Şti.* Tel: 0212 268 58 87, **Sefaköy** *İstanbul Bilgi İşlem* Tel: 0212 624 89 77, **Şirinevler** *Fatih Bilg.*Tel: 0212 654 44 15, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38 • **ANADOLU BAYİLERİ / ADANA** *Burgs Bilg.* Tel: 0322 459 24 50, *Emre Bilg.* Tel: 0322 457 01 94, *Evren* Tel: 0322 457 01 94, *Safir* Tel: 0322 459 22 23 **ADIYAMAN** *Fulya* Tel: 0416 214 02 58 • **AFYON** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **AKSARAY** *Derman* Tel: 0382 214 29 30, *Doğubank* Tel: 0382 212 61 49 **AMASYA / Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **ANKARA / Emek** *Tekdoguş* Tel: 0312 212 16 86, **Gimat** *Platform Bilg.* Tel: 0312 397 36 30, **Kavaklıdere** *EMF* Tel: 0312 468 98 46, **Kızılay** *Atlantis Bilg.* Tel: 0312 419 09 40, **Konutkent** *Evren* Tel: 0312 240 29 95, **Maltepe** *Ufuk* Tel: 0312 232 35 00 • **ANTALYA** *Fon* Tel: 0242 247 67 93 *ABM* Tel: 0242 242 16 33, **Alanya** *Eylül* Tel: 0242 519 04 26, *PC Land* Tel: 0242 519 34 00 • **AYDIN** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 **BALIKESİR** *Gelişimci* Tel: 0266 245 67 79, *Zirve Elektronik* Tel: 0266 242 29 95 • **BARTIN** *Barbim* Tel: 0378 228 52 50 • **BOLU** *Akademi* Tel: 0374 215 10 04, **Düzce** *Düzbem* Tel: 0374 524 09 27 • **BURDUR** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **BURSA** *Data* Tel: 0224 271 39 60, *Gözde* Tel: 0224 271 15 79 • **ÇANAKKALE** *Çağrı* Tel: 0286 217 25 41, **Ayvacık** *Can* Tel: 0286 712 38 16, **Biga** *Damla* Tel: 0286 316 02 84, **Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80, • **ÇORUM** *Alpdata* Tel: 0364 225 27 28 • **DENİZLİ** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **DİYARBAKIR** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18, *Newline* Tel: 0412 221 38 13 **EDİRNE** *Eyüboğlu Bilg.* Tel: 0284 212 01 71 • **ELAZIĞ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78 **ERZURUM** *Ernema* Tel: 0442 235 11 58 • **EŞKİŞEHİR** *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 **G.ANTEP** *FX Copm* Tel: 0342 321 94 17 • **HATAY** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99, **Antakya** *Promarket* Tel: 0326 213 75 27, **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • **İZMİR Alsancak** *Munlak* Tel: 0232 464 28 72, **Balçova** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 259 58 50, **Basmane** *Ege Özbil* Tel: 0232 441 19 42, **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34, **Karşıyaka** *ELK-BİL* Tel: 0232 368 36 68, **Mektupçu** *Ege Mikro* Tel: 0232 445 12 06 • **İZMİT** *Atak Bilg.* Tel: 0262 323 18 37, **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **K.MARAŞ** *Nötron Bilg.* Tel: 0344 225 39 50 • **KARABÜK** *Sistem* Tel: 0370 413 08 82 • **KARAMAN** *Bircon Bilg.* Tel: 0338 214 04 43 • **KARS** *İL-KE İletişim* Tel: 0474 212 31 10 • **KASTAMONU** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **KAYSERİ** *Alfa* Tel: 0352 222 31 70, *Teknosoft* Tel: 0352 221 11 84, *Tem* Tel: 0352 214 69 33 • **KIRKLARELİ** *Defne Bilg.* Tel: 0288 212 81 81, **Lüleburgaz** *RGB Computer* Tel: 0288 412 44 06 • **KONYA** *Atlas* Tel: 0332 352 19 57, *Bardaş Bilg.* Tel: 0332 321 08 48 • **KÜTAHYA** *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 • **MALATYA** *KOK Bilgisayar* Tel: 0422 321 66 91, *Ece Bilg.* Tel: 042 2 324 81 00 • **MANİSA** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 **MUĞLA** *Beta* Tel: 0252 214 69 33, **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57, **Fethiye** *Suncom* Tel: 0252 612 51 12, **Marmaris** *Alesta* Tel: 0252 413 36 33 • **NEVŞEHİR** *Aycom* Tel: 0384 217 28 18, **Gülşehir** *Han Elektronik* Tel: 0384 411 33 20 • **NİĞDE** *Nicom* Tel: 0388 233 08 54 • **ORDU** *Pro-Bil* Tel: 0452 223 31 95 • **OSMANİYE** *Özgür* Tel: 0328 813 75 65 • **RİZE** *Varol* Tel: 0464 214 28 63 • **SAKARYA** *BD* Tel: 0264 277 63 37 **SAMSUN** *Samnet* Tel: 0362 230 40 21 • **SİİRT** *Alfa Computer* Tel: 0484 223 15 09 • **SİVAS** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.URFA** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **ŞIRNAK** *Erak* Tel: 0486 616 39 54, *Doğu İletişim* Tel: 0486 216 51 17 • **TEKİRDAĞ** *Milenyum* Tel: 0282 261 12 29, **Çerkezköy** *Bilcom Bilg.* Tel: 0282 726 35 95, **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04 • **YALOVA** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **ZONGULDAK** *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84

MEDYAK

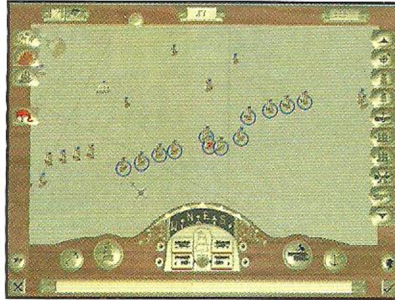
SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

Man of War II: Chains of Command

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Strategy First **YAYINCI:** Strategy First, (450)-844-3040, *www.strategyfirst.com* **GEREKENLER:** Pentium 120, 16MB RAM, Win 95/98, 100MB Hard disk boşluğu, 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 8X CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX ya da TCP/IPX Internet erişimi; Maksimum oyuncu sayısı:32

Etkileyici yeni grafikleri ve gerçekçi oynanabilirliği, bu oyunu en iyi eski zaman denizcilik oyunu yapıyor. Bir tek denizci kıyafetiniz eksik.

18. yüzyılın "gemi filoları" kimilerine göre savaş tarihinin en çarpıcı silahlarından biridir. Ortaçağın büyük ve ihtişamlı şatoları gibi onlar da yeni çağın güç ve zaferini temsil ederler. Gerçekte denizcilik dönemi sadece yarım yüzyıl kadar sürdü, Yedi Yıl Savaşları (1759) ile başladı ve Lord Nelson'un Trafalgar Zaferi (1805) ile sonuçlandı. Ancak içimizdeki o denizci ruhu hiçbir zaman dinmedi. Bu oyunun da amacı size, yani oyuncuya tıpkı gerçeğindeki gibi azmin ve saflığın hakim olduğu bir 18. yüzyıl savaş gemisinin güvertesinde, görüntü ve sesler eşliğinde gerçek bir deniz savaşının tam ortasındaymış hissini vermek. Bir mouse kullanarak (ya da daha da kolayı, yön tuşları ile) bütün güverte boyunca dolaşabilir, etrafınızda 360 derece dönebilir, dürbününüz sayesinde ufuktaki dost ya da düşman gemilerini inceleyebilir ve bir geminize ya da bütün filonuza emirler yağdırabilirsiniz. En gerçekçi görüntü koşullarında gerçek bir kaptan gemisinin güvertesinden ne görürse siz de tam olarak onu görüp karar veriyorsunuz. İki boyutlu kuşbakışı bir harita üzerinden konumunuzun tam olarak ne olduğunu daha rahat anlayabilirsiniz; fakat bunu her yaptığınızda puan kaybettiğinizi unutmayın. Bir çok oyuncu büyük ihtimalle tamamen ustalaşıncaya kadar first-person'ın gerçekçi görüntüsünü bir yana atıp doğru kararlar vermek için 2B ile 3B arasında gezinecekler ve sonuçlarını da gerçekçi ortamda izlemeyi tercih edecekler.


Bütün filoya emir vermek çok kolay, böylece güzel bir görünümle başbaşa kalacaksınız.

İşin en iyi tarafı, *Man of War II* size tehlikeli bir "ordayım" hissi tattırıyor. Sancak tarafında kralın filolarını rüzgara yelken açmışken veya suyun akıntısı ile sürüklenirken ya da topluca demir atmış halde fark edip o tarafa koştuğum o ilk anda hissettiğim heyecanı hala kaybetmedim.

Bir gemi atılan toplardan biri tarafından isabet aldığında gemide bir duman bulutu oluşuyor, büyük yarıklar açılıyor, yelken direkleri yıkılırken büyük patlamalar daha derin yarıklar açıyor. Bütün bu görüntüler eşliğinde bir de duyduğunuz gıcırdayan tahtalar, süzülen martıların gürültüleri ve bunun gibi ses efektleri ile olayın gerçekçiliği iyice pekişiyor.


Krallık donanması savaş durumuna geçiyor, işte bütün ingiliz yandaşlarını denize dökme zamanı! Eğer denizcilik dönemiyle ilgileniyorsanız, bu oyun tam size göre.

Orijinal *Man of War*'daki grafikler oyunun azimkar havası ile aynı seviyede değildi, deniz mattı veve güvertenizin detayları tekdüze ve çirkindi. *Man of War II,* size daha gelişmiş bir görünüm sunuyor. Artık deniz ışık geçiriyor, bulutlar ve şimşekler daha çarpıcı, ayrıca orta uzaklıkta bulunan bir gemi bile inaılmaz bir gerçekçiliğe sahip, sanki gerçek bir gemi kadar ağır ve hantal. Ancak çok yakın bir geminin görüntüsünde pixeller ve kalıplar belli oluyor; ama bu tür bir yakınlaşma pek sık olmayacak.

Oyun hala geliştirilebilir; mesela birçok kere arkaplandaki müziği susturmaya çalıştım; ama her oyunda tekrar açıldı. Aslında bu çok kötü değil, fakat ses çok yüksek ve bazen oyunu oynarken problem yaratıyor. Bir keresinde bir Fransız frigate'ini sıkıştırdım ve 30 dakika kadar top ateşine tuttum. Senaryo bittikten sonra öğrendim ki hedef çoktan teslim olmuş ve programda karşı tarafa zarar vermeyi bırakmış. Teslim olduklarını bildiren sesli uyarıda çalınan müzikten dolayı arka planda kalmış ve bu da benim boşa giden zamanıma ve harcadığım baruta mal oldu.

Ufak tefek şeylerin dışında *Man of War II* yayıncısına büyük getiriler sağlayacak azimkar ve bir o kadar da başarılı bir oyun. 32 gemilik Internet oyunu da en az kendisi kadar heyecanlı ve eğlenceli. *Man of War II,* etkileyici bir aksiyon oyunu olmasının yanı sıra savaş oyunlarının sevenleri içinde güzel bir değişiklik olabilir.

PC GAMER SON KARAR

85%

ARTILAR: Kendinizi savaşın tam ortasında hissediyorsunuz. Etkileyici ses ve grafikler; tatminkar arayüz.

EKSİLER: Dayanılmaz müzik bazı önemli uyarıların duyulmasını engelliyor; yakın görüntülerde pixeller belli oluyor.

SONUÇ: Klasik deniz savaşlarını cezbedici bulanların kaçırmaması gereken bir deneyim.

Ultimate 8 Ball

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Mirage Technologies **ÜRETİCİ:** THQ, (818) 225-5167, *www.thq.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, Win95/98, 5MB minimum hard disk alanı, 2X CD-ROM sürücüsü, SVGA ekran kartı, Win uyumlu ses kartı, Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM veya fazlası, en az 40MB hard disk alanı, Direct3D uyumlu grafik hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** : Serial, IPX, Hotseat, Maksimum Oyuncu Sayısı: 16

THQ bu saçma bilardo oyunuyla vuruş yapıyor ve tırmalıyor, doğru dürüst bir bilardo oyunu yapmanın zor olduğunu bir kez daha ispat ediyor.

Spor oyunlarında fiziği doğru kullanmanın ne kadar zor olduğu konusunda oyun eleştirmenlerinin tüm yaygaraları içinde pek azı doğru olarak simule edilebilecek en zor oyun konusunda yazı yazarlar: Bilardo. Hiçbir PC bilardo simulasyonu, hatta dikkate değer *Virtual Pool 2* bile benim bu konudaki inançsızlığımı kaldırmayı gerçekten becerememedi ve THQ'nun *Ultimate 8 Ball*'u bana bu alanda gelişmenin ters tarafa doğru yöneldiğini düşündürecek kadar kötü.

Bilardo çok büyük incelikleri olan bir oyundur ve bu yüzden bilgisayar ortamında zapt edilmesi çok zordur ve bu kesinlikle böyle düşük bütçeli ve israfkar bir tutumla üretici firması Mirage Technologies'ın açıkça darbe yediği *Ultimate 8 Ball* gibi oyunlarla başarılamaz. Daha oyunun başındaki cinematikte üstüne ağ geçirmiş bir hatunun keyifsiz bir bilardo salonunda aylak aylak dolaşmasından oyun ne kadar berbat olduğunu bağırıyor. Çevrede içinde oynanan oyunlar kibarca minimalist bir şekilde tarif edilebilir – grafik sanatçıları duvarlara belirsiz, buğulu resimler fırlatmışlar ve 3D bar taburelerine birkaç bozuk para çizmişler. Ve rakiplerinize ilk baktığınız zaman yani PC Central Casting süprüntüleri tarafından kusurlu bir şekilde çizilen sinir tiplere, burada kesinlikle bir sınıf olmadığı açık hale geliyor.

Masa oyunları geliştirilebilir oyunlar değildir. Geniş bir oyun çeşitliliği olmasına rağmen, aslında 14 çeşit vardır, bunlarda düz bilardodan standart sekiz topa, dokuz toptan Rotation, Speed Ball, Killer ve İngiliz sekiz topuna kadar değişik isimler almaktadırlar ve hepsi de insanın hayal gücünü harekete geçirmeyen fizik modellemeleriyle güçleştirilmişlerdir.

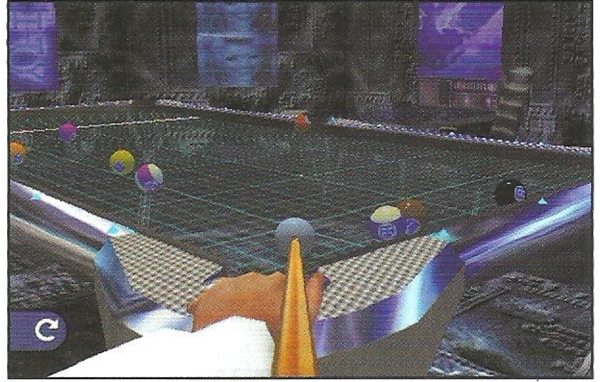
Planlı bir şekilde konulduğu zaman bu toplar garip şeyler yapabilirler. Top bantları tahmin edilemeyecek şekilde dolaşıyor, örneğin yumuşak vuruşlarda bile topunuz birçok bandı dolaşılabiliyor. Bu pinball bantları, bant atışlarını yeterince zor hale getiriyor, onun için siz topun nereye gideceğini planlamayı bırakın, top istediği yerde dursun ve buradan yeni atışınıza başlayın. Topların birbirlerine çarpmaları da aynı dertten mustarip, zayıf vuruşlar bazen topu masanın öteki ucuna gönderebiliyor.

İsteka arkasından görünüş gülünç bir şekilde kötü. Birçok vuruş ekranınızdaki kocaman ve arkası gözükmeyen kolunuz tarafından engelleniyor ve atışınızı değiştiriyor. Fazla top arasında bazı ustalık isteyen vuruşlar bu görünüşten neredeyse oynanamaz haldeler ve böyle olunca daha az kullanışlı kuş bakışı perspektif görünüşünüze razı olmak zorundasınız. Bu tek görüş açısı, vahim olmadığı halde baştan savmalığın bir göstergesi halinde. Beş dakika oynayıp bir problem bulmamanın imkanı yok, peki neden oyun tester'ları bu oyunu yakalayamamışlar?

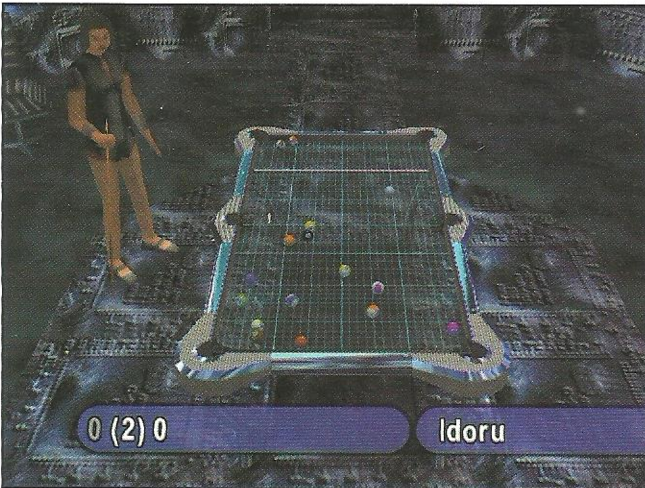
Mouse'la istekayı kullanmak tamamen iç güdülerinize kalmış ve biraz pratik yaptıktan sonra iyi bir vuruş için bu güdüleriniz gelişiyor. Ama beceriksiz ara yüzü sizi inanılmayacak kadar çok sinir ediyor, mesela her atış kullanılması zor ve sürekli kafa karıştıran menü ayarları yapmanızı gerektiriyor.

Ultima 8 Ball'un güzel bir özelliği, daha iyi bilardo oynamak için çeşitli genişletilmiş tutorialları içeren School Of Pool'u (Bilardo Okulu). Bu bölüm, bant atışlarının, "İngiliz" bilardosunun ve güvenli atışların arkasındaki basit teoriyi anlatıyor. Bu aynı zamanda çok hoş ve ustalık isteyen atışların perde arkasını tanıtıyor ve şov yapmayı sevenlere hoş dakikalar yaşatıyor.

Ama sonra cansız bir yarışmaya dönüşüyor, bunun üstüne amansız düşüş devam ediyor. Sizi 15 bilgisayar kontrollü rakiplerinize karşı bir turnuvadan başlatan "Hustle" modu kesinlikle sıkıcı. Oyunun en usta oyuncusu Philly Joe ile karşılaşmak için katetmeniz gereken uzun yol Bataan Ölüm Marşı'na beziyor. Hotseat veya network üzerinden oynanabilen multiplayer modu benzer şekilde iyi değil. Belirsiz masa fiziği ve tüm paketin genel baştan savmalığının üstünden geçilemez. Bilardo başlığını arayan oyun meraklıları, ellerindeki *Virtual Pool 2*'lerini değiştirmelerini ertelemelerini tavsiye ederim.



İsteka ile vurduğunuz topun nereye gideceğini gösteren bir şey yok, böylece bu ara parçada vuruşlarınızı ayarlayabildiğiniz kadar ayarlayın ve sonra Bilardo tanrılarına merhamet için dua edin.



Bu cyberpunk odada olduğu gibi kötü ortamlar, oyuna pek bir şey katmıyor. Nerede oynarsanız oynayın masa fizikleri ise çok kötü.

PC GAMER — SON KARAR

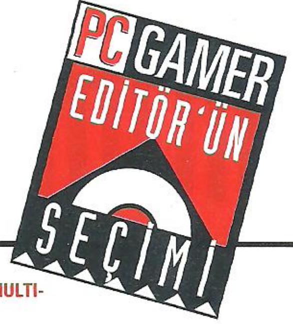
24%

ARTILAR: Birçok değişik oyun türü, açıklayıcı Bilardo Okulu.

EKSİLER: Bir çok bugs var, realistik olmayan top fiziği, kötü mouse vuruşu.

SONUÇ: *Virtual Pool 2* paranızı ve zamanınızı harcamanız için daha iyi bir yol.

Outcast

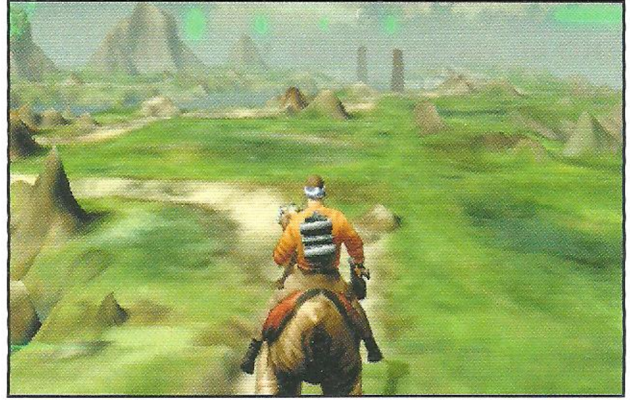


TÜRÜ: Aksiyon adventure **ÜRETİCİ:** Appeal **YAYINCI:** Infogrames, 877-INFOGRAMES, *www.infogrames.com* **GEREKENLER:** Pentium II 200 MMX, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 64MB RAM, 8x CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bu bir macera oyunu... 3D kartı gerektirmiyor... Gayet de güzel! Biri beni çimdiklesin, rüya görüyor olmalıyım.

Geliştirme aşamasında dört sene harcayan oyunların birçoğu, artık çalışanların sıkılmasından mıdır nedir, piyasaya sürüldüklerinde çok da fazla gürültü koparamazlar. Ama çiçeği burnunda şirket Appeal'ın ilk PC oyunu *Outcast*'in hazırlanma süresi de aşağı yukarı bu kadardı ve görünüşe bakılırsa bu sürenin bir tek saniyesini bile boşa harcamamışlar.

Eğer *Outcast* hakkında bildiğiniz tek şey oyunun hikayesi ise karşınıza bir *Myst* kopyasının daha çıkacağını tahmin ediyorsunuzdur. Değişik evrenlerin varlığının keşfedilmesinden sonra askeri bilim adamları, açtıkları uzay-zaman geçidinden bir robot yollarlar ve diğer taraftaki garip gezegenden yollanan görsel verileri birkaç saat boyunca ağızları açık halde seyrederler. Ta ki bu gezegenler arası röntgencilik işinden hoşlanmayan birileri diğer taraftan bizim robotu patlatana kadar... Ancak robotun patlaması, bir sonraki bütçe tartışmaları sırasında uğranan ekonomik zararın konuşulmasından daha fazlasına neden olacaktır: Bizim evrenimizin maddelerini diğer evrene doğru çeken bir girdabın oluşmasına... Durum böyle olunca robotu tamir etmek için söz konusu paralel evrene bilim adamlarını ve sorun çıkma ihtimaline karşı da her şeye maydanoz olan Amerikan ajanı Slade'i gönderirler. Özel tim görevlisi Cutter Slade olarak sizin göreviniz bu yeni evrene gitmek, girdabın kaynağını bulmak ve... sonrası neydi? Hah, dünyayı kurtarmak. Slade'in ayaklarını yere basmasıyla beraber sorunlar da arka arkaya sıralanır. Bir kere ne robottan ne de bizim becerikli bilim adamlarından haber yoktur. Ayrıca kahramanımız da yarı baygın bir halde olup alet edevatını kaybetmiş durumdadır...



Outcast'te bu inanılmaz grafiklerden bol bol var. Bu küçük çatışmaya arkaplan oluşturan bulutlu gökyüzünün güzelliğine bakın...

Buna benzer bir konu olunca, sakinlerinin kendilerine ait bilgileri korumak için düşünebildikleri en akıllıca şeyin ziyaretçilerine manyak manyak bilmeceler çözdürmek olduğu ve pek de kalabalık olmayan bir oyun dünyası beklemekte çok haklısınız. Ancak Slade'in yollandığı gezegen olan Adelpha'da işler hiç de böyle değil. Paslanmış mekanizmaları çalıştırma yolları arayarak harabeler arasında dolaşmak yerine gezegende yaşayanlarla tanışabiliyor, konuşabiliyor, sorular soruyor, onları tanıyor, yardım ve kılavuzluk isteyebiliyor ve size dostça davranmayanları da öldürmek yolunu seçebiliyorsunuz.

Evet, öldürmek. Adelpha, diktatör Kroax tarafından yönetiliyor ve bu acımasız kral, halkı açlıktan kırılırken kendi askerleri için onlara zorla yiyecek toplatıyor. Gezegenin halkıyla tanıştığınızda sizi geri dönen bir tanrı gibi görüyorlar ve geri dönen bütün tanrıların başına geldiği gibi siz de güvenlik güçleri tarafından yakalanıp etkisiz hale getirilmek isteniyorsunuz (bir bu eksikti!). Oyun ilerledikçe hem bir Mesih hem de bir G.I. Joe olarak sorumluluklarınız çakışmaya başlıyor ve bu ilginç rastlantılar senaryoya ayrı bir derinlik katıyor.

Slade üzerinde turuncu bir penyeyle uyanır. Penyenin üzerinde garip bir sembol vardır (bir tür Mesih işareti gibi bir şey). Uyandığı zaman fark eder ki binlerce dolarlık ekipmandan sadece bir başlık, bir sırt çantası ve bir de pek etkili olmayan bir tabanca kalmış. Bu başlık bildiğiniz gibi değil, on parmağında on hüner. Ekranda çıkan göstergeleri sayesinde sağlık durumunuz hakkında bilgi alabilir, yönünüzü bulabilir ve eğer su altında yüzüyorsanız kalan oksijen miktarınızı görebilirsiniz. Genellikle ekranın sol üst köşesinde koşan bir adam figürü görüyoruz. Bu değişken bir ikon olup Slade'in o anki hareket modunu gösteriyor. Bu ikon çatışma durumlarında bir silaha veya yerde sürünen bir adama dönüşüyor. Ağzı laf yapan bir kelleye dönüştüğünde ise karşınızdaki Talan'la konuşabilirsiniz demek oluyor. Konuşma modundayken aksiyon tuşuna bastığınızda lafa başlamadan önce bir 'selamünaleyküm' çekiyorsunuz ve daha sonra olası soru alternatiflerinin olduğu bir mönü ortaya çıkıyor. Sorulardan birini seçip sorduğunuz zaman oyun mod değiştirip bir ara demoya dönüşüyor.

Ranzaar'da (oyuna başladığınız bölge) biraz egzersiz yapıp atlama, ateş etme, yüzme ve sinsice yaklaşma gibi temel yeteneklerinizi geliştirebileceğiniz bir idman sahası da var. Bu testleri tamamlamadan oyuna başlamanız imkansız gibi bir şey; çünkü testleri tamamlayarak göreviniz için gerekli olan malzemeleri toparlıyorsunuz (Talan'ların ağızlarında ne geveledeğini anlamanıza yardımcı olacak özel bir sözlük gibi).

Peki bu *Outcast* neye benzer? Açıkça söylemek gerekirse muhteşem gözüken 3D motoru ve oyunun başında girip çıktığınız egzersiz testleri bana ilk izlenim olarak *Tomb Raider* veya *Heretic II* yi çağrıştırdı. Ama *Outcast*'in başarılı olmasının temelleri içerdiği özgün adventure özelliklerinde gizli. Senaryo say-



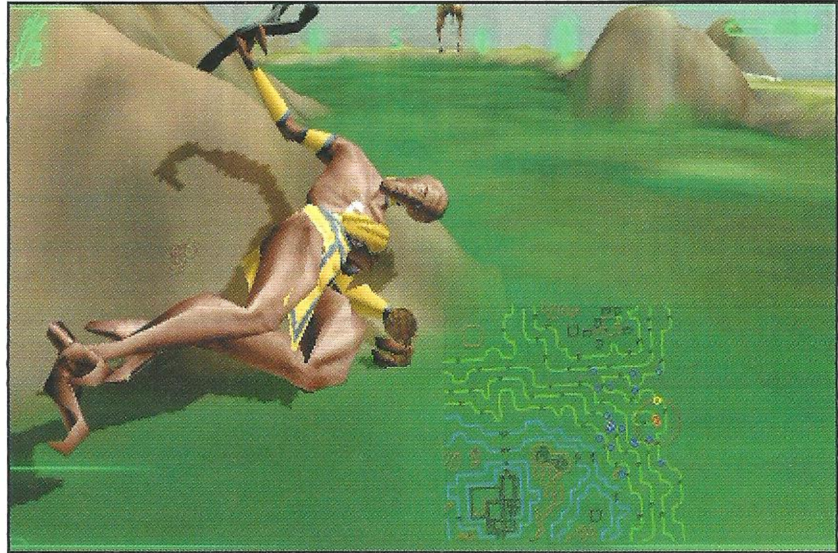
Twon-ha'lar yolculuk sürelerini oldukça kısaltıyor, çok geçmeden bunların üzerinde savaşmayı da öğrenebiliyorsunuz.

fa sayfa açılıyor; oyunun başındaki ipuçları ve görevler sizi daha karmaşık seçeneklere sürüklüyor. Adelpha altı adet pitoresk bölgeden oluşmakta. Hepsi birbirine kapılarla bağlantılı. Bunlardan Talanzaar adındaki yer diktatör Kroax'ın ana karargahı pozisyonunda. Bu kapılardan birçok kez geçip medeni veya medeni olmayan yaratıklarla uğraşmak zorunda kalıyorsunuz. Kendi göreviniz için bulmak zorunda olduğunuz obje ve materyallerin yanı sıra Kroax'ı tahtından devirmek için de her bölgeden Talanzaar'a giden hammadde akışını durdurmanın yollarını aramalısınız.

Görevinizi yardım almadan bitirmek konusunda az da olsa şansınız var; ancak kölelik yapan çiftçilerin Kroax'ı devirmelerine yardım ederseniz size görevinizde yardımcı olacaklar. İşte böyle bir durumda, hepsi de kahraman olmak isteyenlerin başını döndürecek görevlerle ve maceralarla dolu tam altı tane değişik oyun dünyasını kapsayan yolculuğunuza çıkıyorsunuz.

Dostlarınız Talan'ların (Adelpha'nın iki bacaklı ve fil gibi hortumları olan yaratıkları) bazı istekleri basit angaryalardan ileri gitmese de, sadece bu yaratıklarla konuşmak bile insana çekici geliyor; özellikle de her bir karakterin tuhaf ya da aptal özelliklerini ve diğerlerinin onun hakkında ne düşündüğünü öğrendiğiniz için. Oyunun yazımındaki başarı, her konuşmayla yeni bir ipucunun çıkmasından belli oluyor. Daha hafif konulara alışık oyuncular, oyun başlar başlamaz önlerine sürülen görevler ve bilgilerin çokluğu karşısında şaşkına dönebilirler; ama birkaç saat oynayınca her şey daha netleşiyor (özellikle de bir seferde bir ya da iki görev üzerine yoğunlaşırsanız).

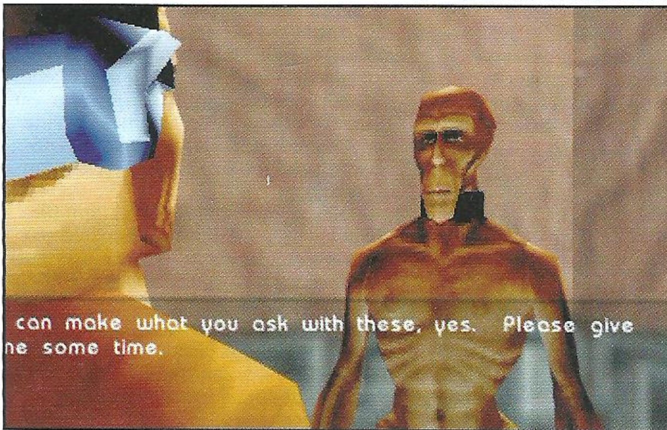
Ancak ne yapmanız gerektiğini ve ne zaman yapmanız gerektiğini anlamak oyunun yalnızca bir kısmı. Bu işi verimli bir şekilde becermenin yollarını aramak ise bambaşka bir olay. Savaştaki başarınız, gizlilik ve ateş gücü arasında kuracağınız hassas dengeye bağlı; yani savaşma işini ellerine silah alıp sağa sola saldırmak sanan oyuncular biraz hayal kırıklığına uğrayacaklar. Ama *Outcast*, hareketli ve heyecanlı savaşlardan kaybettiği puanları, aksiyon hayranlarının ağızlarını kulaklarına vardıracak taktik değişiklikleri ile geri kazanıyor. Hareketli ulaşım araçları sizi bir noktadan diğerine götürüyor, hologramlar etrafta neşeli neşeli dolaşıp düşmanı kandırıyorlar; görünmezlik cihazları sayesinde fark edilmeden ilerleyebiliyor ve X ışınlı gözlükler ile binaların içini görebiliyorsunuz. Bunlar, oyunun çekiciliğini artıran unsurlardan sadece birkaçı...



***Outcast*'de öldürmek işinizin bir parçası; ama herhalde can çekişen bir düşman askerini seyretmek en gaddar oyuncuyu bile yumuşatır.**

Talan'ların sahip olduğu gelişmiş yapay zeka karakteristikleri onları bağımsız, meraklı ve dikkatli yapıyor. Tamamıyla dinamik olan bir dünyada karakterlerin de belli bir seviyenin üzerinde olması kaçınılmazdı zaten. Slade rolünde kendi yolunuzda ilerlerken arkaplanda sizin farkında olmadığınız bir sürü eş zamanlı dolaplar dönüyor. Gerekli bütün bilgileri NPC'lerden almak durumunda olduğunuz için herkese saygılı davranmanız sizin lehinize olacaktır (tabii hak ettikleri kadar). Siz eğer tepeden tırnağa silahlanıp sokaktaki adamı vurmaya kalkarsanız bir Mesih olduğunuza kimseyi inandıramazsınız. Çok asabi bir yaklaşımınız olduğu sürece yeni şeyler öğrenmenizi sağlayacak fırsatları teker teker kaçırdığınızı göreceksiniz. Arada şöhretiniz hakkında bilgi alıp yediğiniz haltları düzeltin derim.

Ayrıca zaman zaman işi gücü bırakıp Talan'ların günlük yaşantısını nasıl sürdürdüklerini seyretmek de çok keyifli bir olay. Bazıları sorunlarını çözmeniz karşılığında size cazip teklifler de bulunurken bazıları da para için sizi gammazlarlar (harika!).



Doğru materyalleri ve silahlarınız için cephane toplamayı ihmal etmeyin. Böylece oyunun ilerleyen bölümlerinde elinizde değiş tokuş yapabileceğiniz bir şeyler olur.

Oyunu hem first-person hem de third-person bakış açısından oynamak mümkün. Third-person olarak oynadığınızda çevrenizde 360 derece gezen ve zoom fonksiyonuyla civardaki tepeleri ve engelleri görmenizi sağlayan bir kamerayla baş etmek durumundasınız. Maalesef bu modda oynarken hareket kabiliyetiniz biraz pratik istiyor; çünkü kamera açısını değiştirirken Slade'in vücudunun baktığı yönü karıştırabiliyorsunuz. Neyse ki siz sabit dururken kamera tamamıyla bağımsız hareket ediyor. Yine de silahlı çatışmalara girmeden önce first-person moduna geçmenizi tavsiye ederim. Böylece Slade'in gözlerinden her ayrıntıyı görebilir ve baş dönmelerinden kurtulmuş olursunuz; ama tabii ki third-person modu açık arazide koşarken, yüzerken veya zor atlayışlar yaparken daha kullanışlı olabilir. İkisini de becerebilirseniz, daha başarılı bir oyun çıkarırsınız.

Infogrames gerçekten başarılması çok zor bir olayın üstesinden gelmiş: Başından sonuna kadar tamamıyla orijinal, interaktif bir oyun dünyası yaratmak. Bütün bunların üzerine bir de en az 3D hızlandırıcı destekli grafikler kadar iyi olan inanılmaz Voxel tabanlı grafikleri (gökyüzüne, zemine ve özellikle de su yüzeylerine dikkat!) ve film müzikleri kadar kaliteli hazırlanan ve doğu ezgileri taşıyan müzikleri de ekleyince, *Outcast* resmen tadından yenmiyor.

Outcast sabırsızlara göre değil; kaba bir tahminle, ortalama bir oyuncu bu oyunun başında en iyimser bakışla 40-50 saatini harcar. Ama eğer zengin oynanabilirliğinin hakkını veren ve aynı zamanda sizi zorlayan; ancak hiçbir zaman canınızı sıkmayan bir macera oyunu arıyorsanız, bu oyun tam size göre.

PC GAMER SON KARAR

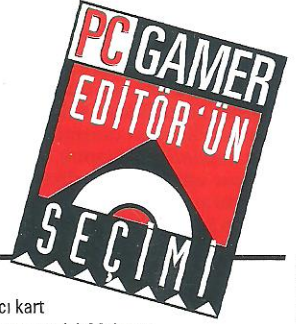
90%

ARTILAR: Dev gibi bir oyun dünyasında geçen bu oyunda, aksiyon ve macera türleri çok güzel birleştirilmiş.

EKSİLER: Oyunun başlarında kafanıza çok bilgi yükleniyor; arayüz biraz daha incelikli olabilirmiş.

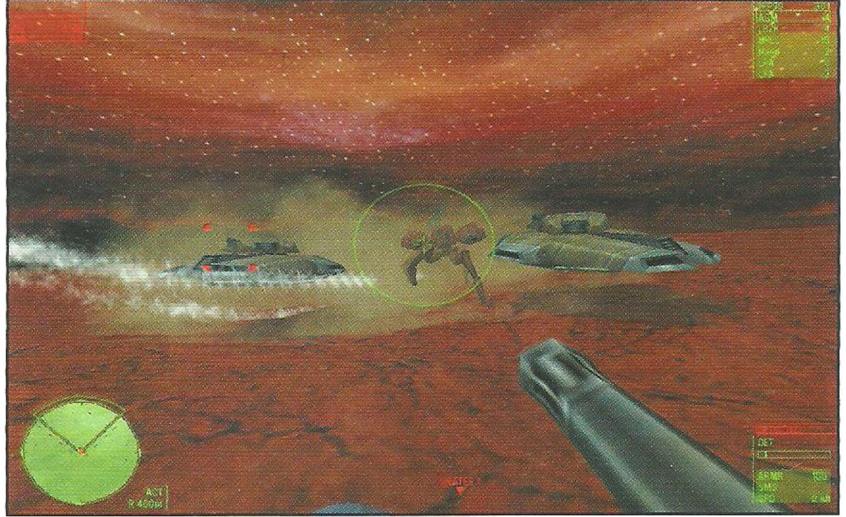
SONUÇ: Bu sene şimdiye kadar çıkan neredeyse en iyi aksiyon/macera oyunu.

Heavy Gear II



TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Activision/Dream Pod 9 **YAYINCI:** Activision, (310) 255-2000, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 64MB RAM, 4X CD-ROM sürücüsü, Win 95/98, 400MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı, mouse, klavye, Direct3D uyumlu 3D hızlandırıcı kart **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 500MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, IPX, TCP/IP; Çoğaltılabilir; Ücretsiz Internet servisi: Mplayer; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Activision, ilk oyundan bu yana büyük ilerleme kaydetmiş. Şirket, Mech Warrior 3'ü hemen her alanda zorlayacak olan bir robot savaş oyunuyla tekrar karşımızda...



Dünyaların çeşitliliği ve geniş renk paleti sayesinde bütün görevler, çok canlı ve birbirinden farklı görünüyor.

Heavy Gear II, şimdiye dek çok az oyunun (orijinal *Heavy Gear*'ın bile) elde edebildiği bir kalite düzeyi elde etmiş. Bu oyun alıştığınız robot oyunlarından değil, *Battletech* değil, *MechWarrior* değil, *Starsiege* hiç değil. Buna en çok benzeyen oyun, Looking Glass'ın üzücü bir şekilde ilgi görmeyen bilim kurgu temalı takım simulasyonu *Terra Nova* (en azından *Terra Nova*'yı satın alan dört beş kişiye bir şey ifade edecektir). Anlayacağınız, *Heavy Gear II*'de iki bacaklı bir çelik yığınına bindirilip yola çıkarılmıyorsunuz. Heyecan verici ve çizgi film benzeri bir gelecekte geçen oyun, taktik komutların ve first-person tarzı oynanışın çok karmaşık bir birleşimi ile sizi hemen kendine bağlıyor.

HGII'nin kaynak malzemesi, geliştirici Dream Pod 9'ın kağıt kalemle oynanan bir dizi RPG ve kart oyunları üzerine kurulmuş olan güzel bir oyun sistemi. Oyun evrenindeki robotlar ise insanlar tarafından kullanılan, iki bacaklı, mekanik savaş makineleri; ancak bunların diğerlerinden en büyük farkı insana daha çok benzemeleri ve daha kıvrak olmaları. Tam olarak insan boyutunda olmasalar da, bu tür oyunlarda gördüğümüz robot devlerle karşılaştırınca nispeten küçük kalıyorlar (yaklaşık 4-5 metre yüksekliğinde) ve yürüyen bir tank kullanma hissinden çok, büyük ve mekanik bir zırh giymişsiniz hissi veriyor. Orijinal Starship Troopers romanındaki güçlü zırhları modellemeye en çok yaklaşan (Looking Glass dışında) oyun sayılabilir.

Sonuçta şimdiye dek gördüğümüz en farklı kontrol biçimi ve duygusuyla karşı karşıyayız. Artık miadını dolduran *MechWarrior* motorunun sınırlamalarına yüzünden bir önceki *Heavy Gear* bile bu devam oyununda erişilen kıvraklık ve kontrol kolaylığını sunamamıştı. Konulu alıştırma görevlerinden oluşan açılış görüntülerinden itibaren bu oyunun tamamen bambaşka bir şey olduğunu anlıyorsunuz. Normalde robotlar iki ayakları üzerinde yürüyorlar; ama manevra yeteneğinden ödün vererek daha yüksek hızlara erişmek üzere tekerlek üzerinde de gitmeleri mümkün. Robotlar dizleri üzerine çökebiliyor ve yere yatabiliyor, hatta yerde sürünerek ilerleyebiliyorlar. Belden dönüşler yapabiliyorlar; ayrıca kollarının hareket menzili de çok geniş. Bir "sırt çantası" sayesinde silahlarınızı taşıyor ve gerektiğinde bunları elinize alıyorsunuz (tabii omuzunuza yerleştirilmiş roketler gibi silahlarınız da var). Robotlar düşmanın bıraktığı silahları alabiliyor ve inanılmaz bir şekilde "çıplak elle" bile dövüşebiliyor ya da kılıç ve balta gibi kesici silahlar kullanabiliyorlar.

İnsana çok benzeyen bu hareketler, oyunun oynanış tarzının da çok ilginç olmasını sağlıyor. Sonuçta burada gördüğümüz şey, bir first-person oyununun hareket kolaylığı ile klasik bir robot oyununun güçlü silahlarının birleşimi. Bir sürü robot çeşidi ve silah arasından istediğinizi seçebileceğiniz, ayrıca takım arkadaşlarınızı ve düşmanlarınızı da kendiniz belirleyebileceğiniz özel görevler var. Temelde *HG* evreninin geçmişi üzerine kurulmuş tek görevler olan "tarihi" görevler sayesinde oyuna iyice alışabilmeniz mümkün.

Ancak oyunun asıl kısmı, tam bir takım kurup yönettiğiniz gerçekten çok hareketli ve sürükleyici olan geniş konulu bir senaryo. Görevler çok ilginç konularla, zorluklarla, birden fazla (ya da değişen) amaçlarla dolu. Dünyaların ve yerşekillerinin çok çeşitli olması sayesinde de, *MechWarrior*'da zaman zaman olduğu gibi görsel monotonlukla da karşılaşmayacaksınız. Dağlarda, şehirlerde, ormanlarda, çöllerde, çöplüklerde ve daha birçok yerde savaşıyorsunuz. Yağmur ve kar gibi gerçekçi hava koşulları sayesinde üstün savaş ortamları elde edilmiş.



En zorlu ve özgün görevlerden bazıları, tamamen ağırlıksız olan uzay ortamında geçiyor. Burada hareket jetlerinizi çalıştırırken eylemsizliği ve üç boyutu da hesaba katmanız lazım.

İnsanı hem görsel olarak, hem de oynanış bakımından en çok şaşkına çeviren şey ise bütün görevlerin uzayda geçmesi. Bu görevlerde tamamen ağırlıksızsınız ve eylemsizlik modellemesi, üç boyutlu hareket gibi şeylerin hepsi düşünülmüş. İleri doğru bakarken sola doğru kayıyor olabilir, bu sırada da ters dönebilir ya da yana doğru eğilebilirsiniz vs. Bu hareketlerde ustalaşmak son derece zor; ama bir kez alıştığınız zaman çok zevkli. Genelikle kontroller çok kullanışlı bir şekilde hazırlanmış, zaten dilerseniz çok basit bir şekilde değiştirmeniz mümkün.

Heavy Gear II'nin türe kazandırdığı en ilginç özellik, takımınız üzerindeki taktik kontrolünüzün genişliği. Yerşekillerinin neye benzediğini görmek için kolayca görünüm değiştirip kuşbakışına geçebiliyorsunuz. Bu kuşbakışı görünümdeyken takımınıza istediğiniz emirleri verebilmenizi sağlayan bir dizi menü komutu önünüze çıkıyor. Haritaya kontrol noktaları yerleştirip bunları diğer robotlar için rota bulma noktaları olarak kullanabilirsiniz. Her bir birime standart saldırı komutları verebilir; bunlara ek olarak ateş açma şekillerini (ateş serbest, ateşe karşılık ver, ateşkes vs.), saldırı türünü (sağdan ya da soldan taarruz, çıkartma), nişanlama tipini (en yakın, en zayıf, en güçlü, mayın), robotların yerleşimini (sıkı, geniş, normal) ve 10 değişik duruş şeklinden (V şekli, üçgen, yarı daire vs.) birini de bildirebilirsiniz.



Oyunda neredeyse istediğiniz bütün perspektiflerden görüntü almanız mümkün. Ancak bu, savaşta çok da işinize yaramıyor; çünkü robotunuzu dışarıdan izlerken çok iyi dövüşemiyorsunuz.



Bu oyun, ağaçlardan ve binalardan yararlanarak siper alma işinin en iyi becerildiği oyunlardan biri.

DREAM POD 9:
AH O ESKİ OYUNLAR!

Heavy Gear evreni, Dream Pod 9 adlı yenilikçi bir oyun tasarım/yayın ekibinin ürünü. Montreal kökenli olan bu takım, şimdiye kadar birçok tuhaf ve şaşırtıcı oyuna imza atmış. *Heavy Gear*, 30'dan fazla kaynak kitabı, robot şemaları, şu anda baskıdan kalkmış olan bir kart oyunu ve bir minyatür oyun sistemi ile en sağlam projeleri arasında yer alıyor. Dream Pod'un Silhouette adlı oyun sistemi, hem klasik bir masaüstü RPG'sinde, hem de yine masaüstü taktik savaş oyunlarında kullanılabilecek kadar esnek bir sistem. Oyunun dünyası, *Battletech*'ten çok daha gelişmiş ve incelikli. Karmaşık bir hikaye ve oynanabilirlik açısından büyük kolaylıklar sağlayan özellikler mevcut. Acemiler için en yeni ve en kolay anlaşılır ürün ise *Heavy Gear Tactical Box*. Bu kutuda taktik kuralları, bir senaryo seti, haritalar, birimlerin maketleri gibi bir sürü şey bulunuyor.

DP9'ın diğer oyun evrenleri de şöyle bir göz atmaya değer. *Jovian Chronicles*, destan gibi bir uzay savaşı oyunu. *Tribe 8* ise canavarlarla ve kara büyülerle dolu korkunç bir gelecekte geçen bir oyun. Bu oyunların hepsi de Dream Pod 9'ın mükemmel Silhouette sistemi üzerine kurulmuş. *www.dp9.com* adresine şöyle bir göz atarsanız, en zevkli oyunların hala eski tarzda oynanan oyunlar olduğuna kanıt bulabilirsiniz.



Dream Pod 9, çok geniş bir Heavy Gear ürün yelpazesi üretiyor. Oyuncuların son derece kısa bir sürede bu taktik savaş oyununu oynayabilir hale gelmelerini sağlayan bu Tactical Box da bu ürünlerden biri.

Tahmin edebileceğiniz gibi bu oyunda, *MechWarrior*'ın "hedefime saldır" komutundan çok daha fazlası bulunuyor. Bu oyun, bir aksiyon oyunu olmasının yanı sıra gerçekten takım düzeyinde olan tam bir özel operasyon oyunu. Birimler çoğu zaman ne yapmaları emredilmişse onu yapıyorlar. Bir seferinde yerlerinde kalıp savunma yapmalarını emrettiğim bazı robotların ateş sesi duyunca o yöne doğru koştukları ve ısrarla bir makineli yuvasını yeteri kadar siper almadan patlatmaya çalışan bir robotumun her seferinde yenildiği durumlar oldu. Ancak genel olarak takım arkadaşlarınız harika iş çıkarıyorlar. Buna karşılık güçlü bir yapay zekaya sahip olan düşman da kendine göre akıllıca taktikler uyguluyor.

Oyunun motoru, bu kadar hareketli bir oynanışı gayet güzel bir şekilde hayata geçirebiliyor. Dokular gayet güzel, saniyedeki kare sayısı da 300MHz ve üstü sistemlerde oldukça iyi. Ayrıca bazı dumanlı sahnelerdeki saydamlık efektlerinden çok da etkilenmedim, bana biraz nokta nokta gibi geldi. Bunun yanında bazı üst üste binme ve çarpışma algılama sorunlarıyla da karşılaştım, özellikle de uzay görevlerinde...

Sanırım silahlar için kullanılan kısaltmaları tam olarak anlamak uzun zamanınızı alacak. Robotunuzun özelliklerini belirlediğiniz ekranda daha sıkı bir sunum yapılabilir ve her bir silah hakkında daha ayrıntılı bilgi verilebilirdi (*MechWarrior 3*'ün daha üstün olduğu alanlardan biri bu). Ancak sonuç olarak Activision, *Dark Side* motoruyla bundan sonra bir iki oyun daha çıkarabilir.



Oyunda sulu alanlar oldukça fazla kullanılmış. Birimler derin sularda gizlenebilir ve birden önünüze çıkabilirler, onun için adımınıza dikkat edin.



Patlamalar ve duman efektleri gayet güzel; ama özellikle adımlarınızdan çıkan toz bulutu biraz özensiz yapılmış.

Son olarak oyunun güçlü multiplayer özelliklerinden bahsedelim. Birçok değişik harita ve oyun türüne ek olarak (bayrak yarışı, DeathMatch, stratejik, düello vs.) çıplak elle dövüşebilme seçeneği sayesinde bu oyunu uzun bir süre sıkılmadan çok oyunculu şekilde oynayabilirsiniz.

Aynen *Half-Life*'ın yaptığı gibi *Heavy Gear II* de aslında eski olan bir türe yepyeni özellikler ekleyerek onu canlandırıyor. *MechWarrior 3* birçok yönden harika bir oyun olabilir; ama grafik bakımından makyajlarını bir kenara bırakırsanız temel oynanış bakımından birkaç sene öncekinin aynısı olduğunu görürsünüz. *Heavy Gear II* çok daha büyük bir devrim yaratan bir adım atıyor, türe bir sürü yenilik katıyor ve bütün bunları büyük bir başarıyla beceriyor. Sonuçta da ortaya 1999'un en iyi aksiyon oyunlarından biri çıkıyor.

PC GAMER SON KARAR

92%

ARTILAR: Takım yönetimi ve aksiyon unsurları çok iyi birleştirilmiş; efektler harika; robotların çeşitleri çok; yapay zeka üstün.

EKSİLER: Birkaç grafik hatası var; robot özelleştirme seçenekleri çok karışık.

SONUÇ: *Heavy Gear II*, robot savaşı türüne yepyeni bir boyut getiriyor.

Birth of the Federation

TÜRÜ: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** MicroProse **ÜRETİCİ:** MicroProse/Hasbro Interactive (800) 656-5443, *www.microprose.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 16MB RAM, Win 95/98, 4X CD-ROM sürücüsü, en az 160MB hard disk alanı, 2MB ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM, 8x CD-ROM sürücüsü, 180MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, seri bağlantı, IPX, TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 5

Görevi, daha önce bütün galaktik keşif oyunların yaptığı şeyleri bir kez daha yapmak...

Uzun zamandır böyle devam ediyor. PC'deki neredeyse bütün oyun türlerinde bir *Star Trek* oyunu var. Artık listemize büyük ölçekli strateji oyunlarını da ekleyebiliriz. Star Trek markasının mantık olarak elini atması gereken bir sonraki tür diyebiliriz.

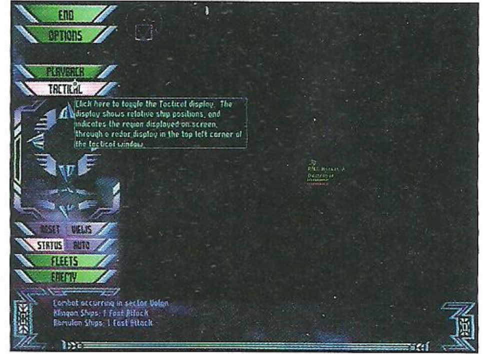
MicroProse'un *Birth of the Federation* oyunu (aynen konu aldığı gezegenler arası kuruluş gibi) büyük iddialarla ortaya çıkıyor. "Next Generation" zamanlarında geçen oyun, serinin hayranları için her şeyi kapsayan tek bir strateji paketi olabilmeye çalışıyor; ancak MicroProse'un kendi *Master of Orion* oyununa kadar şimdiye kadar çıkmış oyunlarda işlenen konuların aynısını sunması ve resmi Trek zımbırtılarından başka pek bir yenilik getirmemesi çok büyük kayıp.

En başından beri daha önceden görmüş olduğunuz şeylerle karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Oyunun oynanışı çoğunlukla sıkıcı ve sabit bir komut ekranından yürütülüyor (galaksinin görüntülenmesi de son derece klişe bir şekilde yapılmış: Yıldız alanları, kendi gezegeniniz, kareli haritalar vs). Oynanış sırası ise komşu gezegenlerin kolonileşmesi, her bir dünyadaki üretimin mikro yönetimi, her grubun kendine özgü teknoloji ağacını geliştirmesi, diplomatik ve casusluk görevlerinin oluşturulması ve arada sırada savaş yapılması şeklinde kuruluyor. Bu türdeki hemen bütün oyunlarda görebileceğiniz türden şeyler; ne yazık ki yaratıcılıktan yoksun olmaları hayal kırıklığına neden oluyor.

Sonuçta bu bir *Star Trek* oyunu; tüm zamanların en yaratıcı ve heyecanlı bilim kurgu evrenlerinden birinden bahsediyoruz. Filmler ve oyunlar zaman zaman başarılı, bazen de başarısız olabilirler; ama sıkıcı olduklarına çok az rastlanmıştır. Buna rağmen *Birth of the Federation*, bu tür oyunlarda izlenebilecek en klişe, en alışılmış yolları izlediği için kaybediyor. Ayrıca oyun bir strateji hayranının bakış açısına göre vasat sayılabilse bile tasarımcıların ellerindeki mükemmel Trek malzemesini geliştirmek adına hiçbir şey yapmamış olmaları çok utanç verici. Irkların adlarını silip, gemi tasarımlarını değiştirip, konuşan kafa görüntülerini de farklılaştırırsanız herhangi bir eski strateji oyununun aynısını elde edersiniz.

İmparatorluk yönetiminin temelleri, *Master of Orion* ve onun özentilerini (kabul etmek lazım; MOO'un strateji türü üzerinde yaptığı etkileri inkar etmek neredeyse imkansızdır) oynayanlara çok tanıdık gelecek. Beş değişik imparatorluktan istediğinizi oynayabiliyorsunuz. The United Federation of Planets, gezegenler arası karanlıkta parlayan bir ışık kaynağı gibi ve teknolojileriyle diplomasileri birinci sınıf. Klingon'ların yapmayı bildiği tek şey, diğer ırkların düzenlerini alt üst etmek. Ferengi denen ırk diplomatik taktikleri olmayan para manyaklarından oluşuyor; Cardissian'lar bütün işlerini üçkağıtçılıkla halleden bir ırk ve Romulan'lar da Vulcan'lara yeteri kadar önem verilmediği takdirde neler olacağını bize gösteriyorlar. Bunların dışında düzinelerce azınlık ırk da var (Bajoran'lar, Angosian'lar vs) ve bunlarla ilk olarak bağlantıyı sizin kurmanız çok önemli.

Birth of the Federation, bu karşılaşmalar sırasında geçici bir süreliğine mükemmel görünüyor, filmde değişik kültürler arasındaki bu karşılaşmalara verilen büyük önem, oyunda da aynen devam ettirilmiş. İmparatorluğunuza ve niyetinize bağlı olarak bu yeni ırklarla çeşitli anlaşmalar imzayalabilir ya da doğrudan üstlerine ateş açabilirsiniz. Ancak izleyeceğiniz politikaların etkileri çok uzaklara kadar gidiyor. Mesela Klingon'lar olarak oynayabilir ve aptal Ferengi'lerden nefret edebilirsiniz;, ancak onların imparatorluğunuz içinden ticaret yolu geçirmelerini reddetmek için deli olmanız lazım; çünkü ekonomik alanda onlarla boy ölçüşmeye kalkmak resmen ahmaklık olur. Tıpkı oyunlarda ve filmlerde olduğu gibi farklı kültürlerin kendi varlıklarını sürdürebilmeleri için kendilerince bir yolunu bulup diğerleriyle birlikte yaşayabilmeleri gerekiyor.



Boş uzayı görmeye alışsanız iyi olacak. Küçük galaksilerde bile ilk başlarda karşılaştığınız tek şey iki geminin birbirine ateş açması.

Oyunun savaş kısımlarında sıkıntıdan uyuyabilirsiniz. Yıldız gemileri birbirleriyle karşılaşınca o sektörü yakından gösteren bir taktik ekranına geçiliyor. Burada filolarınızı sıraya dayalı bir biçimde hareket ettirebiliyorsunuz. Ancak taktiklerin kuru ve sınırlı olması, savaş grafiklerinin hiç de iyi olmaması yüzünden çok geçmeden sıkılıyorsunuz. *Star Trek* savaşları dediğimiz şeyin insanın ağzını açık bırakması lazım; onu da geçtik, yalnızca ilginç olması bile yeterli olurdu. Ancak şu anki haliyle savaş ekranı yalnızca sinir bozuyor, en sonunda komut ekranından daha az ayrı kalmak için otomatik savaş seçeneğini kullanmaya başladım. Savaşlarda Kirk'ün küstahlığına ya da Picard'ın buz gibi kararlılığına yer verilmemiş. Yaptığınız sadece ateş etmek, güçlü olan kazanıyor yani...

Birth of the Federation kötü bir oyun değil; ancak oldukça eski moda olduğu ve "büyük ölçekli bir Trek stratejisi" kavramının bütün çekiciliğini yok ettiğiyle kalıyor. Sadece serinin uslanmaz hayranlarına göre...



İlk karşılaşma. Romulan'lar Klingon'larla karşılaşmış ve kahkahalara boğulmuşlar.

PC GAMER SON KARAR

64%

ARTILAR: İlginç diplomasi özellikleri; değişik ırklar arasında güzel bir etkileşim.

EKSİLER: Çok temel ama ruhsuz bir strateji; güçlü lisansından tam olarak yararlanamıyor; savaşlar çok kuru.

SONUÇ: *Star Trek* evrenine yeni bir şeyler katmayan vasat bir strateji oyunu.

Best of the Best

ASUS AGP-V3800

The Best TNT2 Card for Your Deluxe Entertainment Platform





32 MB

Key Benefits

* New! nVIDIA **RIVA TNT2**™ 128-bit graphics accelerator
* **VR stereoscope** with ASUS innovation to make your 3D games as impressional VR stereo world
* Real time **30 frames/sec video capture** with high quality compression
* High quality **SCART-RGB** (BNC x 3) for high quality TV-out
* Independent setting of display functions (including color-gamma, refresh-rate, output) for game, desktop, and video
* Complete entertainment solution with TV-tuner, ASUS DVD, Macrovision, ...



ASUS Tek COMPUTER INC.

ÇIZGI ELEKTRONIK SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.

Gülbahar Mah. Şekerciler Sok. No: 10, 80300 Mecidiyeköy-İstanbul Tel: (0212) 273 14 91-273 02 89-211 30 57 Fax: (0212) 272 58 86 http://www. cizgi. com. tr

Fighting Steel

TÜRÜ: Wargame **ÜRETİCİ:** SSI **YAYINCI:** SSI, (800) 601-7529, *www.fightingsteel.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 64MB RAM, Win 95/98, Dört hızlı CD-ROM sürücü **ÖNERİLEN:** PentiumII 233, x8 CD-ROM sürücüsü **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Internet üzerinde TCP/IP, LAN, *mplayer.com*'da ücretsiz çoklu oynama imkanı

Yine harika olabilecek bir oyun acelecilikten dolayı harcandı... Oysa uzun zamandır hasretle bekleniyordu.

İkinci Dünya Savaşı'nın deniz savaşları tutkunları suya hasret çöl bitkileri gibidir. Bu susuzluğa bir de SSI'ın Great Naval Battles serisine son vermesi eklenince oyuncunun bu tür oyunlara olan özlemi iyice arttı. E tabii ufukta başka bir deniz savaş oyunu görünmediğinden birçoğumuz da umudununu *Fighting Steel*'a bağlamıştı. Kader yine oyununu yaptı, biz yine sadece elimizdeki ile yetinmek zorunda kaldık. Özenle hazırlanmış etkileyici 3B grafikleri dışında *Fighting Steel* size küflenmiş yedi (tam yedi!) yıllık Microprose oyunu *Task Force 1942*'den daha iyi bir oynanabilirlik vermiyor (hatta daha da kötüsü).

Fighting Steel İngiltere, Avustralya, Almanya ve Amerika'nın 1939-1942 arasındaki donanmalarını kapsıyor (zaten sonrasında carrier'lar denizlere hükmettiler ve bütün büyük çaplı su üstü çarpışmaları sona erdi). Tarihi savaşlarda rol alabilir, onları değiştirebilir hatta senaryo editörü sayesinde kendinize yeni senaryolar yaratabilirsiniz. Birçok ayrıntı içeren süslü kullanıcı arayüzüne çok özen gösterilmiş. Eğer en ufak ayarlamalarla bile kendiniz uğraşmak isterseniz her gemiye ayrı ayrı emirler verebilirsiniz; yok eğer "ben uğraşamam" derseniz yapmanız gereken tek şey, temel kararlar verip yapay zekanın sesli ve mantık yürüterek işlerinizi halletmesini seyretmek. Oyundaki manevralar, hedef seçme ve radar takipleri de özene bezene hazırlanmış.

Oyundaki "artılar" o kadar iyi ki, "eksiler" göze daha da batıyor. Mesela bir gece savaşını ele alalım: Gözalıcı aydınlatma fişekleri eşliğinde parlayan büyük dalgalar, art arda gelen çeşitli hasar efektleri, silah bataryalarının ve mühimmat depolarının korkunç patlamaları... Hepsi de tam zamanında ve mükemmel ses efektleri ile karşımıza çıkıyor. Gerçekten heyecan verici! Otomatik kameranız hiç zahmetsiz en ilginç sahneleri yakınlaştırıyor; ama istediğiniz an bu özellikten çıkıp olan bitenleri keyfinizce izleyebilirsiniz. Kamuflaj deseni seçenekleri gibi başka memnun edici özellikler de var.

Peki bu oyunun nesi kötü? Temel olarak zaman ve para tasarrufu için bazı konular eksik kalmış: İtalyan filoları yok (ki gerçekte onlarda da iyi gemiler vardı), karasal oluşumlar yok (bundan dolayı "bombalama" görevleri anlamsızlaşıyor), carrier'lar yok (hava üstünlüğü diye bir şey kalmıyor). "Fantezi" görevler iyi düşünülmüş; fakat özenilerek hazırlanmamış (Kuzey Atlantik'in ortasında Japon İmparatorluk Donanması'ndan bir gemiye rastlamak çok saçma, biraz abartılı bir fantazi).

Ve bazı "küçük" detaylar unutulmuş, mesela silah namluları! Evet, gerçekten de birçok sahnede (bazı sahnelerde olması işi daha da kötüleştiriyor) bataryalar düz yüzeyli kutular olarak şekillendirilmiş, namluların olması gereken yerden ise sadece alev ve duman çıkıyor; ama ortalıkta hiçbir namlu yok. Kibrit çöpü gibi bir namlu herhalde grafik motorunu çok zorlamazdı!



Graf Spee, HMS Exeter'ı bir çift 200 mm'lik mermi ile ortadan ikiye ayırıyor.

Ama *Fighting Steel*'ı batıran temel etken güvensizliği. Bir campaign'in sonuna kadar ilerledim ve senaryoların yüzde 40'ından fazlası en az bir defa ya kilitlendi ya da çakıldı. Auto-save özelliği sayesinde reboot edip oyuna kaldığım yerden devam ettim; ancak güven duygusu olmadığından zevk de alamadım. Oyun, aynı ortamda birçok defa kurulduğunda ortaya farklı sonuçlar çıkabiliyor. Voodoo3'e sahip olanlar sürücülerini download etmek zorunda kalabilirler ve senaryo editörü de uzun ve ayrı bir üç aşamalı kurulumu gerektiriyor, bu arada ister istemez sizin de aklınıza "bu Intel Indeo'yu neden sabit diskime koyuyorum" sorusu geliyor öyle değil mi... (Ve ardından "Bu Intel Indeo'da ne? Ve neden elimdeki diğer oyunların buna ihtiyacı yok? Ve.... ve.... ve.... ve....)



Şu müthiş hasar efektlerini izleyin, bir de şu çok özenilmiş "namlusuz" bataryaları!

Sanki mazeretmiş gibi SSI, eğer *Fighting Steel* yeterince satarsa (birkaç iyi yanına güveniyor herhalde) ancak o zaman eksik kalan İtalyan filosu, karasal oluşumlar, carrier'lar ve daha güvenilir bölümler eklenmiş oyunun geliştirileceği açıklamasını yapıyor. Bu da dolaylı yoldan şu tehdidi ima ediyor: Bu tamamlanmamış ve hatalı oyunu alın, yoksa ileride çıkacak gelişmiş versiyonunu asla göremeyeceksiniz!

Sonuçta *Fighting Steel* tamamlanmış fiyakalı bir oyundan çok, halen yapım aşamasında olan bir proje görüntüsünde. Geliştirilmesinde harcanan zamana bakıldığında SSI'dan beklentileriniz bir beta versiyonundan daha fazlası. Aslında zaman zaman reboot etmeyi ve hayali namlulardan ateş etmeyi çok önemsemiyorsanız oyunda birçok güzellik de var.

Eğer benim gibi çok ateşli bir deniz aksiyonu meraklısı iseniz bu oyuna katlanabilirsiniz. Ama bilin ki aldığınız, aradığınız tür oyunun sadece geliştirilme aşamasında olan kısmı.

PC GAMER SON KARAR

57%

ARTILAR: Göz alıcı aksiyon grafikleri, özellikle gece savaşlarında; özenilmiş arayüz.

EKSİLER: Tekrarlanan çakılmalar ve kilitlenmeler; bitmemiş gemi modelleri; eksik kalan özellikler.

SONUÇ: Birkaç aylık bug avından sonra bu oyun yeni bir çığır açabilir.

Tarzan Action Game

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Eurocom Entertainment Software **YAYINCI:** Disney Interactive, (800) 228-0988, *www.disneyinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 24MB RAM, Win 95/98, 50MB Minimum hard disk alanı, 4X CD-ROM sürücüsü, 2MB DirectX-uyumlu ekran kartı (16-bit renk), DirectX-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM, 4MB 3D video kartı (DirectX ya da Glide-uyumlu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Disney yine bir filmi oyunlaştırıyor; ama bu seferki, çocuklar ve ebeveynlerine çok zevkli anlar yaşatacak.

Belli bir form! İşte Disney'in başarısının yaratıcı canlandırmalarla bezenmiş sırrı ve eğer *Tarzan Action Game*'i alırsanız, bu oyunda da tam olarak bunu bulacaksınız; fakat bu kuralcılık çocuklarımızın oyundan zevk almamaları anlamına gelmiyor, hatta siz bile onların zorlandığı bölümlerde elinize joypad'i alıp eğlenceli anlar yaşayabilirsiniz. Filmle tıpatıp aynı olmasına karşın, Disney küçük dostlarımıza daha şirin görünmelerini sağlamak için *Tarzan Action Game*'deki bazı karakterlerde oynamalar yapmış.

Tarzan Action Game kendisinin 3 boyutlu bir adventure oyunu olduğunu iddia ediyor ve gerçekten de Tarzan'ın ormanda karşılaştığı bütün yaratıklar 3D ortamda şekillendirilmiş; ama oyunu oynama aşamasında sizi sadece iki boyutlu bir ortam bekliyor. Bir orman platformuna sıkıştırılmış Tarzan, fil sürülerinden kaçıyor, ağaçtan ağaca geçiyor ya da buna benzer şeyler yapıyor. Grafikler gerçekten güzel tasarlanmış; ayrıca oyun birçok video moduna sahip (Glide, Direct 3D, yüksek ve düşük çözünürlükte hatta ayrı bir pencerede oynama imkanı).

Bu oyunda yapmanız gerekenler; Mario, Sonic, Pitfall Harry ya da uzun süre önce elimizi ayağımızı çektiğimiz diğer kaç-zıpla türü oyunların bir karışımı. Her bölümün amacı ise genel olarak önünüze çıkan altınları, power-up'ları ve bonus'ları toplayarak vahşi ormanı baştan sona katetmek. Bu da birçok zıplayış yapmak, sarmaşıktan sarmaşığa atlamak, hayvanların ve bitkilerin üzerinden yaylanıp ulaşılması zor yerlere çıkmak, meyvaları fırlatarak ya da bıçağınızı kullanarak önünüze çıkan ormanın vahşi sakinlerini öldürmek anlamına geliyor. En tecrübeli oyuncular bile bazı bölümleri geçmekte zorlanabilirler; ama şükredin ki oyununuz birkaç yerde save edilebiliyor. Oyunun zorluk derecesi kolay olarak seçildiğinde en acemi ve de bilgisiz ufaklık bile zorlu zıplayışları yapabilmesine yetecek kadar hak toplayabilir.



Fil sürülerinden kaçmak zor olabilir, bir de güç yükselticileri ve bonus'ları almaya çalışıyorsanız vay halinize! Bölümün sonuna ulaşmak için zıplama ve sarmaşıklarda sallanma yapmanız gerekecek.



Bu bölümün başında Leopar Sobor'ı yenmeniz gerekiyor, bölümün sonunda da aynı şeyi yapmalısınız!

Aslında temel olarak *Tarzan Action Game* yanlış bir şey yapmıyor. Hazırlanan üç zorluk derecesi her yaştan ufaklığa hitap ediyor. Kurulum ekranı şirin ve kullanımı kolay. Kullandığınız karakter bütün komutlarınızı yerine getiriyor. Tek sorun Tarzan'ın düşmanlarının seçiminde. Belki de tek ben böyle düşünüyorum; ama oyunda garip bir şekilde Tarzan (ki sayısız macerasında hep ormanın vahşi hayvanlarına hükmederdi) "ölümcül" kurbağalar, maymunlar ve birçoklarına karşı savaşıyor. En azından Tarzan onları yok ettiğinde (öldürme terimini bu oyunda kullanmasak daha iyi olur) kayboluyorlar yoksa etraf birçok hayvan cesediyle dolardı. Bir de filmden tanıdığımız uyuz maymun Terk var ki sormayın gitsin (neyse ki oyunda sadece sıradan bir dostunuz olarak görünüyor).

Sıkı oyunlarla haşır neşir olmaya alışanlar, bu oyunu fazla sıkıcı bulacaklar ve onları suçlamak yanlış olur; ama terbiyesiz dil kullanımından ve vahşi sahnelerden şikayetçi anne ve babalar için *Tarzan Action Game,* tam bir hazine. Bu sıcaklarda bir de küçük yaramazlarla uğraşmanız gerektiğinde takın CD'yi ve onlar Disney'in büyüsü altındayken keyfinize bakın. Onları incitmekten daha iyidir öyle değil mi?

PC GAMER SON KARAR

73%

ARTILAR: Hoş grafikler ve basit kontrol kullanımı hedeflenen oyuncular için mükemmel.

EKSİLER: Platform oyunlarına hiçbir yenilik getirmiyor; formlara fazla bağlı.

SONUÇ: Küçük afacanlar için çok eğlenceli olabilir, hatta bazı büyükler için bile.

Links Extreme

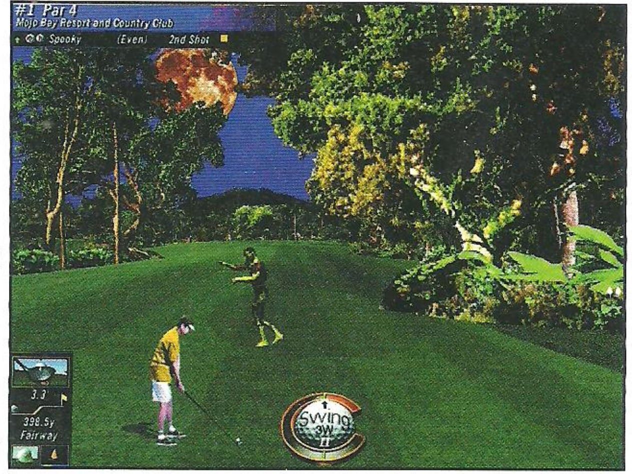
TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Access Software **YAYINCI:** Microsoft, (800) 429-9400, *www.microsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium 200; 32MB Ram, Win 95/98, 60MB minimum hard disk alanı; 1MB SVGA ekran kartı, Mouse; 32bit ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, 250 MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 4

Sevilen Links serisi bu garip olduğu kadar başarısız oyunla popülerliğinin dibine vurmuş durumda.

Başka hiçbir kelime, ingilizce'de şu garip "Extreme" kelimesi kadar ayaklar altına alınmamıştır. Benim jenerasyonum için bungee-jumping yapmak, Everest'e çıkmak veya Christine Zeta-Jones ile romantik bir gece geçirmek gibi olağanüstü davranışlar anlamında kullanılmayı hak eden bir sıfatın böyle bir yerde harcanması gerçekten beni hasta ediyor. Bugünlerde ise bu sıfatla çağrılmanız için tek yapmanız gereken Yankees şapkanızı ters giyip sanki Kemer Country'de oynuyormuş edasıyla golf sopasını sallamak. İşte artık siz de uçlarda yaşıyorsunuz!

Links Extreme'i ele alalım. Aslında konsept olarak "uçlarda" bir golf oyunu hiç de fena fikir değil; ama sıra bu uyduruk ve golften ziyade bir Atilla Taş klibine benzetilmeye çalışılmış oyunu oynamaya geldiğinde ne yazık ki bu oyunun sadece zevkli bir deneyim yaratmak için toplanan profesyonel programcılardan çok, başıboş birkaç amatör tarafından dalga geçmek amacıyla piyasaya sürüldüğüne, kaçınılmaz bir şekilde inanmak geliyor insanın içinden.

Sakın beni yanlış anlamayın, yani bu "ekstrem yaşayış tarzı"na hiçbir itirazım yok (arada sırada fazla aksiyon filmi izleyip sokakta garip sesler çıkararak yürüdüğüm olur); ama bu oyun ekstrem olmanın yakınından bile geçmiyor. *Links Extreme*'e hangi yönden bakarsak bakalım hiçbir sınırı zorlamadığını göreceğiz.

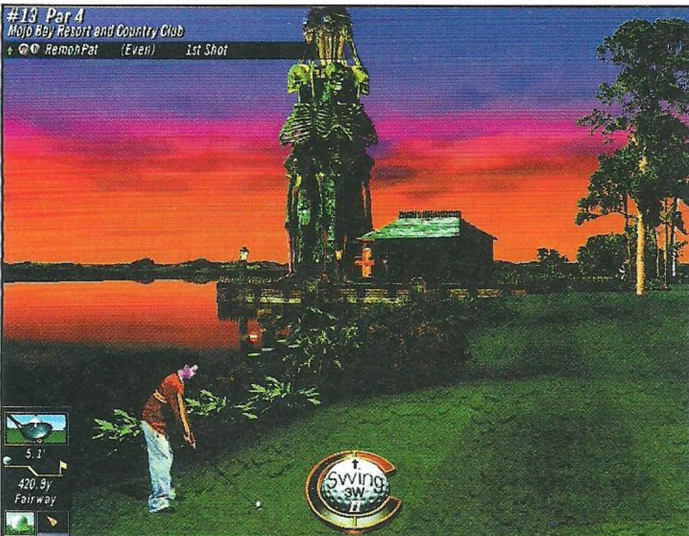


Eğer grafikler bu kadar gülünç olmasaydı şu yürüyen zombi kılıklıdan korkardım. O güzelim Links motorunun ne hallere düştüğüne bir bakın!

Neden bahsettiğimi anlamak için oyunun golfe en çok benzeyen moduna bakın. Bu bölümde her oyuncu Rocket, Super Bouncy Ball ve Pin Seeker ya da karşı tarafın topunu da etkileyebilen Loopy Ball ve Mega Backskin Ball gibi özel toplara vurabilir. Ancak 18 delikten (hayır, şunu 5 yapalım) sonra bu özel topların da ilginçliği yok oluyor (zaten bu standart modda neden bilinmez bilgisayara karşı bile oynayamıyorsunuz).

Yaratıcılığın eksikliği, birazcık daha zevkli olan deathmatch modunda da kendini gösteriyor. Bu bölümde rakibinize patlayan toplarla saldırıyorsunuz. Sanırım yapımcılar birkaç patlamadan ve saçmasapan delikten daha fazlasını verebilseydi bu bölüm daha zevkli olabilirdi. Birazcık daha yaratıcı bir tasarım, daha iyi efektler ya da daha fazla silah imkanı ile oyun *Worms*'un golf sahasındaki versiyonuna çevrilebilirdi; fakat maalesef deathmatch'i de unutsanız iyi olur.

Yok edici sürüş menzili gibi diğer ekstrem seçenekler oyuna tam olarak hiçbir şey katmıyor. Bu garip seçenekte ise golf sopanızı patlayan birçok hedefin bulunduğu bir parkura doğru sallıyorsunuz. Kulağa hoş geliyor olabilir; ama inanın bu bölüme beş dakika bile ayırmazsınız...



Çöplük ve golf... Mesut Yılmaz ve kahkahalarla gülmek kadar birbirine zıt iki olay. *Links LS Extreme* "uçlarda" bir saçmalık (ve saf bir çirkinlik) sergiliyor.

Tanınmış Links serisinin bütün gücü bu oyunda boşa harcanmış. Links motorunun (golf oyunlarındaki en iyilerden biridir) sıradan oyun esnasında iyi çalışmasına rağmen yüksek performans gerektiren Hollywood bölümlerinde çuvalladığına şahit oluyoruz. Bu motor daha adam olmamış anlayacağınız. Lanetli Mojo Bay ve ölümcül WWII Dimension X golf sahaları göze hitap eden birkaç numaraya sahip; ama sadece ikisinin oynanabilir olması oyunun geneli için yeterli değil. Halit Kıvanç tadında oyuna heyecan katabilecek bir spikerin olmaması da bir kayıp (bu ekstrem golf oyunu şimdiye dek oynadıklarımın en sessizi!).

Sonuç olarak *Links Extreme* sadece doksanlı yıllardan başka bir ironi örneği. Serinin diğer oyunlarından çok daha düşük bir performans sergileyerek adına leke sürüyor. Değişik hazlar peşinde koşan golf severler kesinlikle böylesine baştan savma bir oyunla vakit kaybetmek yerine golf takımlarını alıp kırlara çıkmalarını tavsiye ederim.

PC GAMER SON KARAR

37%

ARTILAR: İki bölüm eğlenceli gibi gözüküyor; bir süre için oynamak zevkli gelebilir.

EKSİLER: Spikerin konuşması bittiğinde oyunda zevk alabileceğiniz hiçbir şey kalmıyor.

SONUÇ: Ne golfçülere, ne de gerçek "extreme"lere hitap eden emek sarf edilmemiş bir ürün.



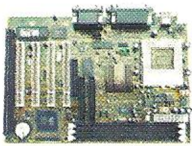
Artık bilgisayarınızın açılması sadece 10 saniye!



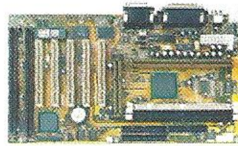
Bilişim '99

1-5 Eylül 1999 tarihleri arasında Bilişim'99'dayız.
Stand: 5-234; 5-330

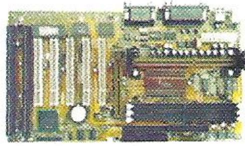
Tomato'nun yeni kartlarıyla, bilgisayarınızın açılmasını beklediğiniz süre artık çok kısa. Çünkü, bu kartlar sayesinde tüm bilgileriniz RAM'de toplanıp saklanıyor, işlemci, ekran kartı, klavye gibi diğer bütün birimlerdeki enerji kesilerek, bilgisayarınızın, 3W gibi çok az bir enerjiyle her an çalışır hale geçmesi sağlanıyor.



GX3D CM (SIS620)



BXe ATX (Intel 440ZX)



BXi ATX (Intel 440BX)



SUSPEND-TO-RAM (STR) TEKNOLOJİSİ*

- Bilgisayarı açtığınızda kaldığınız yerden devam edebilme
- Stand-by'da sadece 2-3 watt'lık enerji kullanımı

* Bu özellik sadece belirli modellerimiz için geçerlidir.

e-mail: ozgurk@empa.com



www.empa.com.tr

DNA

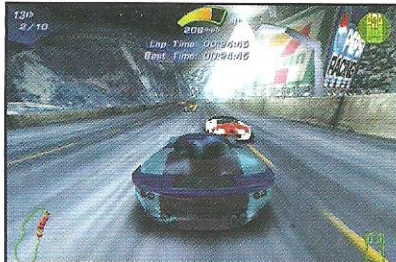
Jeff Gordon XS Racing

TÜRÜ: Yarış oyunu **ÜRETİCİ:** Real Sports **YAYINCI:** ASC Games, (888) 335-5903, *www.ascgames.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, Win95/98, 75MB minimum hard disk alanı, 4x CD-ROM sürücü, DirectX uyumlu ekran kartı ve ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 200, 32MB RAM, 3D grafik hızlandırıcı, Force feedback steering wheel **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok (Evet doğru, yok.)

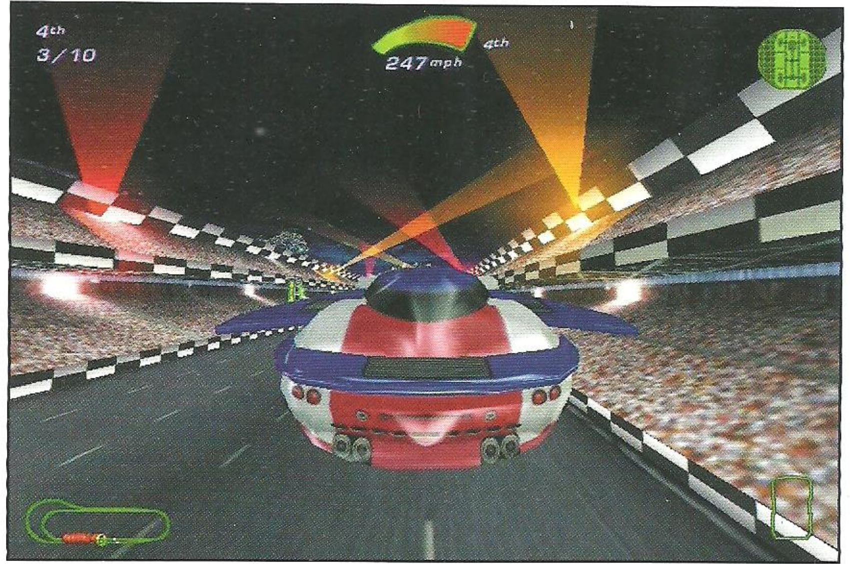
Jeff Gordon'un oyun dünyasına ilk kez adım atışının bu örneğinden sonra sadece şunu söyleyebiliriz: Herkes kendi işini yapsın!

En büyük NASCAR sürücüsü Jeff Gordon'un PC yarış oyunlarından hoşlanıyor olması bir sürpriz değil. Ancak oyunculuk veya şoförlük deneyimleri oyun tasarımcısı olmanız için yeterli değil. Birilerinin bunu, yarış piyasasına yeni giren bu korkunç oyunun yardımcı tasarımcısı olma görevi verilen Jeff'e anlatması gerekir. *Jeff Gordon XS Racing*, Jeff'in yarış tulumuyla size sıcak bir full-motion video ile "hoşgeldin" demeyi beklediği yakın bir gelecekte geçiyor. Aslında Jeff'in bu oyunda bayağı bir rolü var; zamanla bitiş çizgisine ulaştıkça sizin en iyi yeni sanal arkadaşınız olmaya başlıyor. "Jeff's Race School" (Jeff'in Yarış Okulu) adı verilen ve Throttle Kullanımı, Temel Sollamalar ve Nasıl Tutarlı Olunur gibi 13 başlığı olan bir eğitim bölümü var. Her kursta Profesör Gordon'un gerçek yarışlarından 10'ar saniyelik video klipler bulunuyor. Ne yazık ki Jeff'in bu dersleri oyundaki yarışlara pek de yardımcı olamıyor; çünkü o kadar zorlamayacak.

Cloverleaf yani yonca yaprağı adı verilen ama gerçek yonca yaprağı ile alakası olmayan birinci piste adım attığınız anda 3D hızlandırılmış grafikleri görüp yerinizden sıçrayabilirsiniz. 10 pistin 10'u da renkli ışıklarla bezenmiş. Çevre elemanları da araba



Pepsi, 7-Eleven ve diğer sponsorların reklamlarını hem arabaların üstünde hem de pistin her tarafında görmek mümkün.



Bir melek tarafından korunuyorsanız arabanızın kanatları sizi nazikçe yola indirecektir.

üstüne yumuşak ve titrek bir ışıkla yansıyor. Grafiklerin büyüsü yarışın 15. saniyesinde kaybolmaya başlıyor, birinci tur bittiğinde ise cesaret isteyen bu olayı 19 kez daha tekrarlama olasılığı var. En uzun pistteki her bir tur yaklaşık 35 saniye sürüyor. Benim hesabıma göre tüm oyunda 5 dakikalık yol var ve bu yol 20 kez tekrarlanıyor.

Kısa ve tekrarlı turlar, güzel bir fizik motoruyla ilginç hale getirilebilir; ama bu oyunda sadece sinir bozan çukurlar var. Düz yollarda yarışmak zevkli; ama keskin dönüşlere gelince araba adeta asfalta yapışıyor. Saatte 250 mille giderken bir bariyere çarptığınızda rüzgardan savrulması ve motor kapağınızın sallanması dışında arabanız sadece sert bir şekilde duruyor ve hiçbir zaman asfaltı terk etmiyor. Sonuçta arabada birkaç ufak hasar kalıyor; ama bu da hızlı bir şekilde düzeliyor (güzel gözüken bir efekt; fakat eski moda tamiratları tercih ederim). Oyun aynı zamanda rakiplerin performansını engelleyen sinir bozucu algoritmasından da mustarip. Eğer sonuncuysanız, oyun iki tur içerisinde çekişmeye geri dönmenizi sağlıyor; ancak bir kez en ön sıraya yükseldiniz mi hız avantajınız azalıyor, aynı zamanda tüm AI rakipleriniz birdenbire canavar sürücülere dönüşüyor.

Herhangi bir arcade yarış oyununu kurtaran olayın, multi-player modu olduğu zannedilir; ama açıklanamayacak bir şekilde hiçbir oyun bu modu desteklemez. Yalnız yarışmak zorundasınız ve böyle bir yanlışlığın affedilecek bir yanı yok. Belki Jeff'in evinde modem bulunmayabilir; ama o ve diğer tasarımcılar, böyle türlerde bulunmasını istediğimiz bu özelliği savsakladıklarından kesinlikle gözümüzden düştüler. Oyunun sponsorlarına gelince PepsiCo reklamları pistlerin etrafına serpilmiş ve ses efektleri de amaçlarına gayet iyi hizmet ediyor. *XS Racing*'in yaptığı bir başka yenilik ise rampalardan fırlarken arabanızın genişleyen kanatları. Havadayken direksiyonu sağa sola çevirmek oyunun sunduğu en büyük zevklerden biri. Bununla birlikte havalanmadan önce oto-pilot devreye giriyor ve sizi yönlendiriyor. Böylece yerinizi almak için yapılan olası girişimler savuşturuluyor.

Açıkçası Gordon ve şirketi, yüksek simulasyon kalitesinden yoksun bir arcade yarış oyunu yapmaya çalışmışlar ve başarmışlar(!). Sürükleyici bir kovalamaca çıkmış ortaya; fakat *XS Racing* böyle oyunlardan beklenen temel fizikleri ve AI'ları bile sunmuyor. Eğer Jeff Gordon söylediği kadar ciddi ve istekli bir oyuncuysa kendisi bu oyunu fazla oynamayacaktır.

PC GAMER SON KARAR

38%

ARTILAR: Çarpıcı grafikler; kanatlar kısa süren uçuşlara izin veriyor.

EKSİLER: İnanılmaz şekilde kısa olan pistler; zayıf fizik; berbat AI

SONUÇ: Jeff Gordon hayranları video klipleri sevecek ve onu hareket halinde görebilecek; ama oyunun kendisi çok monoton.

WinFast® 3D S320 II ULTRA

En Hızlı

The Spokesman of RIVA TNT2

Dünyanın En İyi DVD Software'i
WinFast 3D
S325 TNT2 - M64 - 32MB

new

99$

WinFast 3D S325
Sky Scorching AGP
Heavenly Performance and Down to Earth



4 Ayrı Seçenek
- S320 V TNT2 - Vanta 8MB
- S320 II TNT2 - 16 MB
- S320 II TNT2 - 32 MB
- S320 II TNT2 - Ultra 32MB

Özel Seçenek New
Muhteşem Auto CAD Performansı
CAD/CAM Dünyasının Lideri
Leadtek® We Make Dreams a Reality 3Dlabs PERMEDIA GLINT R3

WinFast® 3D S320 II
Formula One 3D Champ
More Value added features on a single board than ever before!
Leadtek® We Make Dreams a Reality

WinFast Ödüllere Doymuyor



WinFast 3D S320 II Ultra Haziran Ayı Birincisi



WinFast 3D S320 II Ultra Temmuz Ayı Editör Seçimi



WinFast 3D S320 II Ultra Tavsiye Edilen Ürün



WinFast 3D S320 II Ultra Ağustos Ayı Ekran Kartı Test Birincisi



WinFast 3D S320 II Ultra Ağustos Ayı Editörün Seçimi



WinFast 3D S320 II Ultra Mayıs Ayı Fiyat Performans Ödülü

Berkay Tanır 0532 313 37 44

Leadtek® We Make Dreams a Reality

TurCom

TUR-COM BİLGİSAYAR DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Rasımpaşa Mah. Talimhane Sok. No: 10/1 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: +90 - 216 - 330 57 83 (3 Hat) Fax: +90 - 216 - 349 71 34

Jagged Alliance 2

TÜRÜ: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** Sir-Tech **YAYINCI:** Talonsoft, (410) 933-9191, *www.talonsoft.com* **GEREKENLER:** : Pentium 133, 32MB RAM, Win95/98, 373MB minimum hard disk alanı, 4x CD-ROM sürücü, 1MB SVGA ekran kartı, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 166, 64MB RAM, 12X CD-ROM, 854MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

En sonunda kendi "A Takımı"nızı kurabilirsiniz. Hem de her hafta "B.A."yi uçağa bindirmek için kandırmak zorunda kalmadan...

Birkaç yıl önce Sir-Tech'in muhteşem Jagged *Alliance: Deadly Games*'i takım savaşı, ekonomik simulasyon ve akılcı espriler gibi unsurlarla oluşturduğu karışım ile kısa bir sürede oldukça büyük bir hayran kitlesine sahip olmuştu. Oyun, çok da ciddiye kaçmadan sizi askerlerin atanmasından paralarının ödenmesine ve asker toplama ya da orduları savaş alanında kontrol etmeye kadar tüm işlere rehberlik ettiğiniz bir paralı asker ordusunun içine sokmuştu. Paralı askerler nankördürler ve eğer mutsuzlarsa şikayet ederler, "kutsal dolara" sadakatleri sürekli olarak politik ve milliyetçi çekişmelerle test edilir. Ön büro işleri tüm angaryalarıyla sahadaki eylemler kadar şiddetlidir. Tüm bu saydıklarımızın kombinasyonu, oynaması kesinlikle çok eğlenceli olan *Jagged Alliance*'ı yaratmıştı.

Artık Talonsoft tarafından yayınlanan *Jagged Alliance 2*, çok uzun zamandır beklenen bir devam oyunu. Orijinalliği ile birlikte zevkli olmasını sağlayan özellikler eski formül içerisinde korunmuş ve bu formül içine bazı yeni malzemeler katılmış.

Maceramız, Arulco adı verilen acımasız bir kadın diktatörün askeri darbe ile başa geçtiği bir ada ülkesinde geçiyor. Yeni kraliçenin sürgündeki akrabaları, Arulco'da bir isyan kıvılcımı çıkarmanız ve kraliçenin eğitim almış silahlı kuvvetlerine karşı gerilla gücünü göstermeniz için sizi kiralıyorlar.

Ve bu iş için "seçilmiş" adamın siz olduğundan hiç kuşkuları yok. Akıllı bir laptop arayüzü kullanarak her türlü kiralık savaş kaynaklarına erişebiliyorsunuz. İlk yapacağınız şey, ormanda isyancı bir grubun yataklık yaptığı bir gerilla liderini askere almak ve bir paralı asker takımı kurmak. İşte burası A.I.M.'in (The Association of International Mercenaries-Uluslararası Paralı Askerler Birliği), vahşi ve karışık dünyasına tekrar geri döndüğümüz yer. A.I.M. dünyadaki en ağzı bozuk askerlerin bulunduğu birlik. Kendilerinden bezmiş eski casuslar ve suç dünyasında kariyer sahiplerinden oluşan karmakarışık bir isim listesi ve hepsi de bombalardan keskin nişancılığa ya da suikastlere kadar yayılan alanlarda birer uzman. Bunlar çeşitli güçleri ve zayıflıkları oranında kiralanmak için hazır bekliyorlar.



Ağır silahlara sahip paralı askerler arasındaki ideolojik farklılıklar komutana baş ağrısı çektirebilir. Beğenmeyen oynamasın!



Şiddetli çatışmalarda üstün gelmek için sesli taktikler kullanmaya ihtiyacınız var. Ice, evin arkasına dolanıp sözde sizi pusuya düşürecek bu ikisinin işini bitiriyor.

Takımınızı bir araya getirmeniz ve temelini atmanız, "*Jagged Allience 2*"den alacağınız zevkin yarısı bile değil. Her paralı asker kendine özgü bir karaktere sahip. Karşılıklı olarak birbirlerinden etkilenmeleri olayı daha da zorlaştırıyor. Bazıları komünistlerle birlikte çalışmayı reddediyor, bazıları ise bir önceki görevde tökezleyen iş arkadaşına kin güdüyor. Kukla oynattığınız kadar dadılık yapıyor, takım elemanlarınızın ezik egolarını gidermeye ve farklı kişilikleri kandırmaya çalışıyorsunuz.

Ancak *JA2*'nin asıl güzel ve hareketli kısmı arazi harekatları. Görevleriniz, hemen hemen her zaman kraliçenin askerleri tarafından sıkı bir şekilde korunan Arulco topraklarına sızarak başlıyor. Rakiplerinizin etkinlik derecesi, senaryonun ilermesiyle artıyor. Tabancalı haydutlar yerini gelişmiş silahlara sahip eğitimli komandolara bırakıyor.

Savaş, görselleştirilmiş 2D haritalarda gerçek zamanlı aksiyon ile başlıyor; ama düşman tespit edildiği andan itibaren aksiyon, sıraya dayalı olarak değişiyor ve action-points modeli kullanılıyor. Takımınıza koşmayı, çökmeyi, yüzükoyun yatmayı ve sürünmeyi emredebiliyorsunuz. Ayrıca atışlarınızın hedefi bulmasında size yol gösteren nişan alma imlecinin yardımıyla ateş açabiliyorsunuz. Taktiklerinizi sesli belirlemeniz genellikle karşılığını veriyor. Örneğin bir adamınızın barikattaki düşmana ateş açtığı sırada bıçakçınız, arkadan dolaşarak düşmanı sırtından vurabilir. Bunun yanı sıra oyunda non-player karakterlere mektup teslim etme, sorguya çekme ve inventory list'inize eklenen item'ların toplanması gibi birçok çatışma içermeyen görev de var.

JA2'nin yarattığı düşkırıklığı, oyun tasarımındaki eksikliklerden kaynaklanıyor. Senaryo tamamıyla doğrusal ve sonuç olarak yeniden oynanabilirlik değeri çok da yüksek değil. Daha kötüsü multi-player modunun olmaması (böyle bir özellik için yaratılmış bir oyunda). Bu da hiçbir zaman diğer paralı asker patronlarına karşı kendinizi gösteremeyeceksiniz anlamına geliyor.

Takım tabanlı taktik savaş oyunları fanatikleri, bu oyunu biraz basitleştirilmiş ve cansız bulabilirler. Ancak savaş yönetimi özellikleri, orijinal *JA* veya New World Computing'in *Wages of War*'unu seven herkesi tatmin edecektir. Hepsinden de öte iyi bir planın yürüdüğünü görmek gibisi yok.

PC GAMER SON KARAR

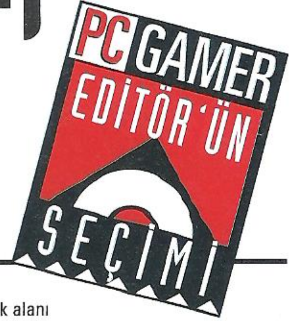
74%

ARTILAR: Zengin, komik karakterler; sürükleyici iş modeli; eğlenceli aksiyon.

EKSİLER: Çok yer kaplaması; basitleştirilmiş savaş; zaman zaman karışık grafikler.

SONUÇ: Takım savaşı fanatiklerine hitap eden eğlenceli türlerin karışımı.

PGA Championship Golf 1999 Edition



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Headgate **YAYINCI:** Sierra Sports, (425) 644-4343, *www.sierra.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 32MB RAM, Win 95/98, 4X CD-ROM sürücüsü, 80MB minimum hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 64MB RAM, 8X CD-ROM sürücüsü, 450MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Modem (28.8 önerilir), TCP/IP üzerinden WON.net, Maksimum oyucu sayısı: 4

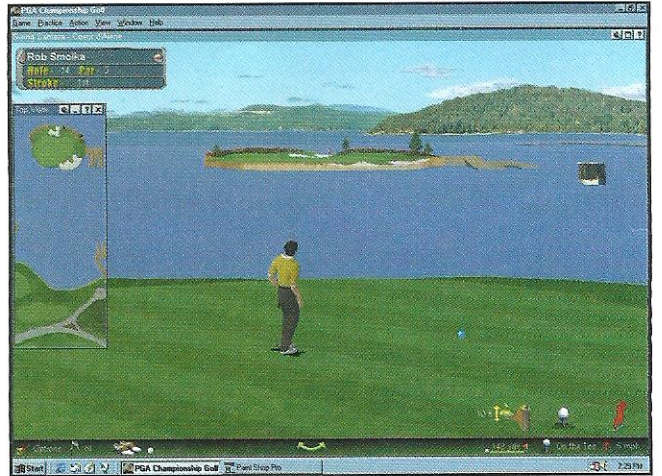
Bakalım Links LS buna ne diyecek? PC'de golf oynamak hiç bu kadar gerçekçi olmamıştı.

Geçen yıl Empire Interactive'den çıkan *The Golf Pro*'yu incelemiştim ve bazı eksiklikleri olmasına rağmen Mouse Drive sistemi tam anlamıyla bir devrimdi. Daha önce hiçbir sanal golf oyunu sopanızı sallarken, vuruşunuzu yaparken ve topunuzu deliğe sokarken ekrandaki siluetinizle sizi bir araya getirmemişti. Evet, hem de şimdiye kadar hiçbir oyun!

PGA Golf Championship 1999 Edition, iyi ama eksikleri olan atası *Front Page Sports: Golf*'e göre çok daha geliştirilmiş. TrueSwing yöntemi geri döndü ve hala eskisi kadar iddialı. Son zamanlardaki hemen hemen her golf oyunu, bir mouse bazlı vuruş metre kullanarak atışları yaptırıyor; ama çoğunda atışlar real-time yapılmadığından sorunlar ortaya çıkabiliyor. Eğer vuruşunuzu yaptıktan sonra sonuçların ekrana gelmesini bekliyorsanız, sizinle bilgisayardaki golfçü arasındaki bağlantının hiçbir anlamı yoktur. *PGA Golf*'ün tasarımcıları bunu bildiklerinden TrueSwing sistemini geliştirmişler; mouse'u geri çekince adamınız sopasını havaya kaldırsın ve mouse'u ileri itince sopası topa vurmak üzere hareket etsin. Tercihinize bağlı olarak yatay düzlemi de kullanabilirsiniz, tabii geleneksel üç-tık metodu da mevcut. Ancak TrueSwing'i kullanmadığınız zaman oyun özelliğini kaybeder ve bu yöntemde ustalaşması da daha kolay üstelik.

Topu yakın bir mesafeden deliğe sokmak veya topa falso vermek ilk başlarda sizi biraz zorlayabilir; ama birkaç tur oynayıp topun sizin hareketlerinize karşı nasıl tepki vereceğini anladığınızda işin sadece mouse'u masanızda gezdirmekten çok gerçekten golf oynadığınızı hissetmek olduğunu göreceksiniz.

TrueSwing metodu hakkında çok fazla gevezelik ettim (çünkü bu oyunu çok sevmemin başlıca sebeplerinden bir tanesi); ama *PGA Golf*'ün size bundan başka sunacak bir şeyi olmadığını sanmayın. Bu, Links serisine benim kadar değer veren birine saçma gelebilir; fakat *PGA Golf* şimdiye kadar hiçbir golf oyununda olmayan fizik modeline sahip. Eğimli bir tepenin, rüzgarın, topun yuvarlanışının veya sopanın topa vurduğu andaki hareketinin etkisi ben gerçeğim diye bağırıyor. Bu gerçek korkunç olabildiği (çuvalladığınızda) gibi büyüleyici de olabiliyor (sıkı bir atış yaptığınızda).



Yapmak üzere olduğunuz atış sinirlerinizi bozacak cinsten. Sakin olun ve rüzgarı hesaba katmayı unutmayın.

Görsel olarak *PGA Golf* rakiplerinin gerisinde kalmıyor. Bazı rakiplerinin aksine parkurlar fotoğraf gerçekçiliğinde olmayabilir; ama 3D adamlarınızın hareketleri iyi kotarılmış ve çevresiyle uyum içinde. Mevcut sekiz parkur sizi gerçekten zorlayacak ve parkur editörünüz sayesinde oyunun online sitesinden yenilerini de indirebilirsiniz.

Önce parkur editörünün arayüzünü biraz karmaşık bulmama rağmen biraz çalışmayla bu ilkel tasarımın bir gün adam olabileceğini düşünüyorum. Jack Nicklaus serisinin son bölümlerinden farklı olarak kendi parkurunuzu tamamıyla size ayrılmış bir arazi parçasının üzerinde tasarlıyorsunuz. Bu sayede peyzaj elemanlarını delikler arasında rahatlıkla paylaştırabilirsiniz.

Online desteği ise oyunun bir başka güçlü özelliği. Eğer Internet'e bağlıysanız oyun, sizi doğrudan Sierra'nın oyun sitesi olan WON.net'e götürecek. Her zaman yeterli sayıda rakip bulduğumu ve bütün oyunların aksamadan çalıştığını söyleyebilirim. Ayrıca siteden yeni parkurlar da indirebilirsiniz.

Ne yazık ki birkaç sorunlu nokta, *PGA Golf*'ün tüm zamanların en iyi golf oyunu olma şansını elinden alıyor. Spikerleri konuşturmamanızı tavsiye ederim. Kendilerini devamlı tekrarlamalarının yanı sıra atışlarınız yere inmeden nereye düşeceklerini söyleyerek olayın büyüsünü de bozuyorlar.

Ancak bu spiker camiasından daha kötü bir şey varsa o da, oyun içi turnuvaların oldukça zayıf tasarlanması. Bazen siz daha ilk parkuru bitirmeden bir de bakıyorsunuz ki rakipleriniz dört parkurun dördünü de bitirivermişler. Ayrıca turlar arasında geçişler yok hatta turnuva sona erdiğinde bile birtakım değerleri öğrenemeden kendinizi ana mönüye dönmüş buluyorsunuz. Bu problemlerin üstesinden gelecek bir patch'in yolda olduğunu duydum, yine de ödül parası koymak gibi bazı detayları atlayacaklarına eminim.

Tabii bu tip olumsuzlukların sizi *PGA Golf*'ü oynamaktan alıkoymasına izin vermeyin. İster kendiniz, ister arkadaşlarınızla online oynayın, kesinlikle bu oyuna bir göz atın.

Artık *Links LS 99* ve *Jack Nicklaus: Golden Bear Challenge* gibi devlerin yeni bir rakibi var.

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Sıradışı bir vuruş arayüzü; gerçekçi fizik modeli; iyi bir editör; güçlü online desteği.

EKSİLER: İşe yaramaz spikerler; off-line turnuvaların zayıf oluşu.

SONUÇ: Bu oyun gerçekten *Links LS 99* oynamamı engelleyecek gibi gözüküyor.

32MB
Ultra FAST
SDRAM

32BIT
True Color
Rendering

32BIT
Z Buffer/Stencil

2048X
2048
Large
Texture
Support

ULTRA

SUPERNUS GAMOID

[ʌl/trə su:/pər/nəs gaɪ/moid]

n. A new species of gamers implanted with state-of-the-art 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra graphics accelerator. Bio-engineered for ultra performance even in the most extreme of gaming conditions.



3D Blaster RivaTNT Ultra
Also available,
3D Blaster Riva TNT2.

Head Office: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921
Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:
Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com
Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr
Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

Büyük bir fırtınanın ortasındaydık. Dört bir yandan ekran kartları, ses kartları, hoparlörler, monitörler yağıyordu. Dayanacak ne erzağımız kalmıştı ne de gücümüz. Sonra.... Sonra ufukta bir ışık gördük....

Donanım

Nihayet 3D kartların donanım üzerindeki etkisi geçti diye düşünüyorduk... Voodoo3 ve Savage4'ün ardından TNT2'lerde piyasaya çıkmış çoğu incelenmiş ve içlerinden bazıları kalitesi için ödüllendirilmişti. Artık rahatız diyorduk. Geç kalan TNT2'ler keyfimizi kaçırmaz ve 3D kartlara boğulmamış bir Donanım hazırlarız diyorduk; ama yanıldığımızı anlamamız pek zaman almadı. Önce Matrox G400 çıktı ve performansı ile bizleri şaşırttı. Bu incelememizi sakın kaçırmayın; çünkü Matrox, bu sefer gerçekten iyi bir iş çıkarmış. Daha G400'ün etkilerini üzerimizden atamadan bir anda karşımızda Voodoo3 3500'ü bulduk. Dergimizin baskısına yetişemediğinden kartın incelemesi gelecek aya kaldı; ama onun hakkında bilmek istediğimiz pek çok şeyi sayfalarımızda bulacaksınız.

Biz yine de sizleri 3D kartlara boğmamak için bu ay farklı haberler ve incelemeler hazırladık. Bunlardan ilki Creative SB Live! Value Digital. Bu yeni kart, bizlere oldukça hesaplı bir fiyata dijital ses keyfi yaşatacak gibi görünüyor. İlginizi çekeceğinizi düşündüğümüz bir diğer inceleme ise Aidata Multima. Bu yeni sistem ile bir ulusal üretici, ilk kez oyuncuları dikkate almış gözüküyor.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

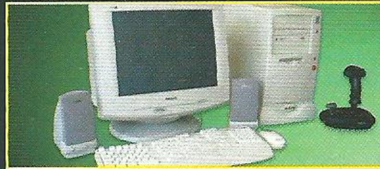
PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

İncelemeler





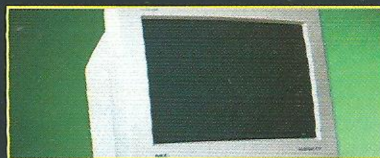




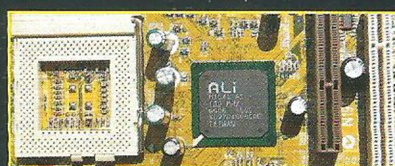








Teknik Sorular ve Cevaplar



Blast Off into Total Entertainment!

PC-DVD with

Dxr3
DynamicXtended RESOLUTION

Picture Enhancement Technology



FREE DVD Software
while stocks last!



NATIONAL GEOGRAPHIC THE 90S



RIVEN: SEQUEL TO THE MIST



DELUXE COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

Creative PC-DVD™ Encore 6X with Dxr3 is your complete Digital Home Entertainment gear for the next millennium. Enjoy stunning-quality images and room-shaking surround audio. Only PC-DVD™ Encore 6X gives you a truly amazing multi-media sensory experience!
Creative PC-DVD™ Encore 6X with Dxr3 supports all existing disk formats such as CD-ROM, DVD-R, CD-R, CD-RW, VCD and CD audio.



Head Office: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:
Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com
Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr
Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

Creative Labs'dan sonbahar atağı

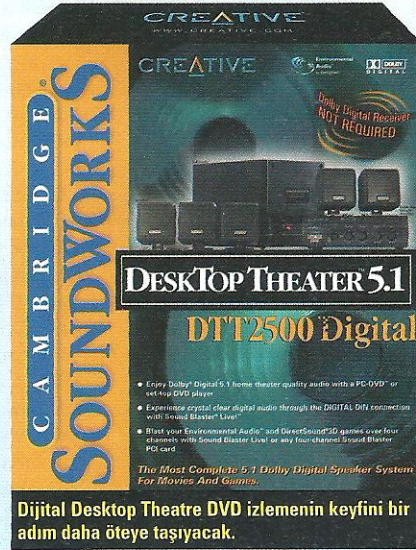
Firma SB Live! Value ve Desktop Theatre'ın dijitallerini piyasaya sunuyor

1999 Creative Labs'ın yılı oldu desek hata yapmış olmayız herhalde. Son birkaç yılı prestij kaybederek geçiren şirket, DirectSound'un SoundBlaster uyumluluğunu kaldırması ve A3D'nin ve PCI ses kartlarının çıkışı ile oldukça zor bir döneme girecek gibi görünüyordu; ancak tam bu noktada Creative Labs, SoundBlaster Live!'ı piyasaya sürerek tüm bu gidişatı tersine çevirdi ve SoundBlaster Live! geçtiğimiz yıl içinde milyonlarca sattı.

Bununla yetinmeyen Creative, Cambridge SoundWorks'ü bünyesine katarak ses kartlarındaki hakimiyetini hoparlörlere de taşıdı. Cambridge FourPointSurround ile SB Live! birleşince oyuncular için en iyi ses alternatifini oluşturuyordu. Daha sonra gelen Desktop Theatre 5.1 ise DVD'ler için en iyi alternatifi oluşturuyordu.

Şimdi geçen bir yılın ardından Creative Labs yeni bir atılımın peşinde. Bunun ilk ipucunu önceki aylarda çıkan FourPointSurround 2000 Digital oluşturuyordu. Şimdi Creative SB Live! ve Desktop Theatre'ın dijital versiyonlarını piyasaya sürüyor. Peki Creative'in yeni ürünlerinin isimlerinin sonuna koyduğu bu Digital'ın anlamı ne?

SB Live! ekstra bir Digital I/O kartına sahipti. Bu kart üzerinde Midi, S/P DIF ve Digital DIN giriş-çıkışları vardı. Midi bilgisayarınıza müzik cihazlarınızı sağlamanızı, S/P DIF Dolby Digital seslerin aktarımını, Digital DIN ise dijital seslerin giriş çıkışında kullanılıyordu. İşte bu Digital DIN çıkışı sayesinde ses kartının ürettiği seslerin kasa içindeki parazit kaynaklarından etkilenmeden hoparlöre ulaşmasını ve analog seslere burada çevrilmesini sağlayabiliyorsunuz. Bu mantık USB hoparlörlerdekine benzer olarak işliyor. Ancak USB hoparlörlerden farklı olarak ses kartınızın EAX gibi ekstra özelliklerinden faydalanabilmeniz. Böylece hem mümkün olan en temiz sesi elde ediyoruz, hem de pozisyonel ses özellikleri ve midi efektleri gibi teknolojik yeniliklerden faydalanabiliyoruz.



Dijital Desktop Theatre DVD izlemenin keyfini bir adım daha öteye taşıyacak.

SB Live!'ın oldukça pahalı bir kart olduğunu ve SB Live! Value'nun bu yüzden daha çok tercih edildiğini gören Creative şimdi SB Live! Value modeline de Digital DIN çıkışını ekliyor.

Böylece SB Live! Value Digital ve FPS 2000 Digital sahipleri, tam bir dijital ses sistemine sahip olacaklar. Üstelik SB Live Value Digital'in Türkçe kutu ve kullanım klavuzu ile piyasaya çıkması düşünülüyor. Creative Labs Türkiye distribütörlerinden Multimedya bu konuya özellikle önem verdiklerini ve bu konuda çalışmalarının devam ettiğini söyledi.

Desktop Theatre 5.1 DTT2500'deki gelişmeler ise bununda ötesinde. FPS 2000'de olduğu gibi Desktop Theatre 5.1'de baştan aşağı yenilendi. DTT2500' de FPS 2000 gibi siyahlara büründü. Desktop Theatre 5.1 ses gücü ve kalitesi olarak geliştirildi. Göze çarpan farklılıklardan biri de merkezi hoparlörün yan hoparlörlerle aynı boyuta indirilmiş olması. Artık Desktop Theatre 5.1'de dört yan hoparlör ve bir merkezi hoparlör vardı ve merkezi hoparlör yan hoparlörlerden büyüktü. DTT 2500'de ise birbiriyle aynı ebatlarda beş hoparlör kullanılmış.

Creative Labs 1999'da olduğu gibi 2000 yılına da damgasını vurmaya niyetli gibi.

Voodoo3 3500 TV oyunculara ne getiriyor?

3dfx'in son bombası Voodoo3 3500 TV nihayet raflardaki yerini aldı

Aylardır bir Voodoo3 mü TNT2 mi tartışması sürüyor. Kimileri Voodoo3'ün hızından bahsediyor, kimileri de TNT2'nin görüntü kalitesinden. Ve bu ay, tüm bu tartışmalara yeni bir boyut getireceğine inandığımız Voodoo3 3500 piyasaya sürüldü. 3dfx yeni kartıyla tüm bu tartışmaları sona erdirmek istiyor; ancak görünen ı ki bu pek de mümkün olamayacak.

Voodoo3 3500 birçok ilginç özelliğe sahip. Bunlardan ilk dikkat çekeni ise kartın üzerinde yer alan TV tuner. Bu TV tuner'ın bildiğimiz televizyon kartlarından hiçbir farkı yok. İlginç olan ise bir 3D ekran kartında ilk kez TV tuner'a yer verilmiş olması. Kartın Amerika'da piyasaya sürülen versiyonunda radyo özelliği de var; ama 3dfx yetkilileri, anlaşılmaz bir kararla Avrupa'ya dağıtılan kartlarda bu özelliğe yer vermeyeceklerini açıkladılar. Bunun ne derece doğru olduğunu ise ancak kartın piyasaya çıkmasıyla birlikte öğrenebileceğiz.



Bunlar gerçekten de bir 3D ekran kartında görmeye alışık olmadığımız özellikler. Peki Voodoo3 3500'ün sıkı oyunculara sunduğu yenilikler neler? Bu sorunun cevabı ne yazık ki hiç de iç açıcı değil. Voodoo3 3500, oyuncular için Voodoo3 3000'den biraz daha hızlı bir kart olmanın ötesine gidemiyor. Kart üzerinde yine 16MB S-DRAM yer alıyor. Bu RAM'lerin Voodoo3 3000'de kullanılan RAM'lerden tek farkı, 5.5ns hızında olmaları.

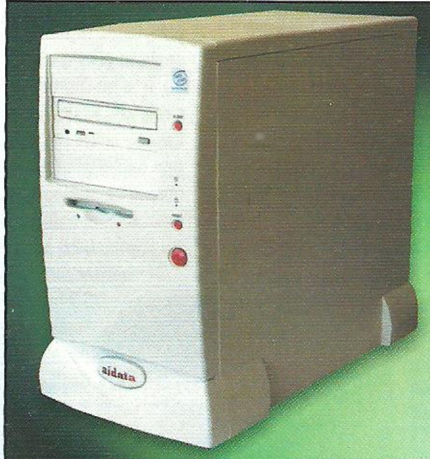
Kartın hayal kırıklığı yaratan bir başka yanı ise AGP 4X desteğine sahip olmaması. 3dfx'in tamamen işlemcinin hızına önem vermesi ve bu gibi noktaları görmezden gelmesi gerçekten hayret verici. Diğer tüm 3D işlemci üreticilerinin yeni teknolojiler peşinde koştuğu günümüzde 3dfx'in bu tutumu, Voodoo serisi için karanlık günlerin başlangıcı olabilir.

AIDATA Multima

ÜRETİCİ FİRMA: Boğaziçi Bilgisayar, (0 212) 217 29 29, *www.aidata.com.tr* **FİYATI:** 1500$

Ülkemizin en tanınmış bilgisayar markalarından Aidata, bizi şaşırtarak oyunculara yönelik bir sistem yolladı.

Daha önceki sayılarımızda yaptığımız sistem incelemelerinde ulusal bazda hizmet veren firmaların oyunculara yönelik bir sistem üretmediklerinden yakınmış ve yerel firmaların bu durumdan fazlasıyla yararlandıklarından bahsetmiştik. Gerçekten de ulusal bazda hizmet veren firmaların büyük bir kısmı, oyunculara yönelik sıkı bir sistem üretememelerinin ötesinde, ortalama ihtiyaçları karşılayacak bir sistem üretmeyi bile başaramıyorlar. Mutlaka tanınmış bir marka olmalı diye düşünüp bilgisayar alırken gereğinden fazla para veren kullanıcılar, çoğu zaman ucuz ve kalitesiz parçaların çıkardığı sorunlar yüzünden büyük bir hayal kırıklığına uğruyorlar. Bunun en büyük nedeni ise büyük firmaların isimlerinin arkasına sığınıp daha fazla kar etme istekleri.



Multima'nın kasası, kullanıcılara sorun çıkarmaması amacıyla özenle seçilmiş.

Ancak bu görüşümüzün dışında kalan bazı istisnalar da yok değil. Bunlardan biri de Boğaziçi Bilgisayar. Ülkemizde en fazla tanınan bilgisayar markalarından biri olan Aidata'nın üreticisi Boğaziçi Bilgisayar, donanım sayfalarımıza konuk olan Aidata Multima ile kazandığı ünü gerçekten hak ettiğini bir kez daha ispatlamayı başarıyor.

Sistem, hem sıkı oyuncuların, hem de multimedya meraklılarının isteyebileceği her türlü donanıma sahip. Ancak asıl önemli olan, sistemin genel performansının son derece yüksek oluşu. Bu performansı sağlayan ise sistemi oluşturan temel bileşenlerin çok iyi seçilmiş olması.

Aidata Multima'da işlemci tercihi Pentium III 450'den yana kullanılmış. Pentium II işlemciler günümüz şartlarında yeterli gibi görünse de, sistemde Pentium III'e yer verilmiş olması özellikle birkaç ay sonrası için çok iyi bir seçim. Yeni çıkacak olan tüm oyun ve yazılımların Pentium III işlemcilerde yer alan gelişmiş multimedya komutlarını destekleyecek olması, işlemci tercihinin Pentium III'den yana kullanılmasının ne kadar doğru bir karar olduğunun en önemli göstergesi.

Asus P2B-BX anakart için de aynı şeyleri söyleyebiliriz. Anakart üzerinde 4 adet PCI yuvası, 3 adet ISA yuvası, 1 adet AGP yuvası ve 3 adet S-DRAM yuvası yer alıyor. Kartın tek eksisi, jumper ayarlarının elle yapılması. Günümüzde birçok anakart üreticisi, bu tür ayarların BIOS'tan yapılabilmesine olanak tanıyan ürünleri piyasaya sürerken Asus'un neden hala eski teknolojiye bağlı kaldığını çözmek mümkün değil.

Sistemin tek eksiği, belleğinin yetersiz oluşu. Aslında Aidata Multima'da kullanılan 64MB S-DRAM, çoğu kullanıcı için yeterli; ancak hızla gelişen yazılım sektörü, yavaş yavaş daha büyük bellek büyüklüklerine ihtiyaç duyan yazılımları piyasaya sürmeye başladı. İleride sorun yaşamak istemeyen kullanıcıların tercihi 128MB olmalı.

Multima'da CD-ROM yerine Hitachi GD-2500BX DVD-ROM'a yer verilmiş. 6X DVD okuma ve 32X CD okuma özelliğine sahip olan GD-2500BX, hem yüksek hızda veri transferine olanak tanıyan, hem de bilgisayarda DVD keyfini yaşamamızı sağlayan bir ürün. Çalışırken fazla gürültü yapması dışında sorunsuz bir sürücü olan Hitachi GD-2500BX, fiyatının düşük olması ile de dikkat çekmeyi başarıyor. 8.4GB büyüklüğünde depolama alanı sunan Seagate hard disk ise çok fazla yer kaplayan oyunlar için oldukça iyi bir çözüm.

Aylardır oyuncular için en azından 17" bir monitörün gerektiğini söylememize rağmen daha önce incelediğimiz iki sistemde de 15" monitöre yer verilmesi bizi hayal kırıklığına uğratmıştı. Ancak Aidata Multima'da Philips 17" monitöre yer verilmiş. Philips 17" üstün özelliklere sahip monitör değil; ama fiyat performans oranı oldukça yüksek.



İşte bir oyuncunun sisteminde görmek isteyeceği en önemli bileşenlerden biri: 17" monitör.

Sistem Özellikleri

SİSTEM
İşlemci: Pentium III 450Mhz
RAM: 64MB S-DRAM
Cache: 512K

SÜRÜCÜLER
Hard disk: Seagate 8.4GB EIDE
DVD-ROM: Hitachi 6X DVD-ROM

GENİŞLEME YUVALARI
Internal 3.5" yuva: 4 (ikisi dolu)
Internal 5.25" yuva: 3 (biri dolu)
Bus slotlar: 4PCI (üçü dolu), 3ISA (hepsi boş), 1AGP (dolu)
RAM: 3 DIMM yuvası (biri dolu)

VIDEO
Ekran kartı: Creative TNT2 Value-16MB
Monitör: Philips 17"

SES
Ses kartı: Sound Blaster PCI 128
Hoparlör sistemi: Philips MMS 130

KLAVYE ve MOUSE
Klavye: Aidata Q-Türkçe ergonomik klavye
Mouse: Genius Netmouse Pro

DİĞER
TV Kartı: Fly Video II
Kamera: Philips PCA645VC kamera
Joystick: Saitek X7-38 Acemaster

aAidata Multima'da ulusal bazda hizmet veren çoğu firmanın kullanıcılara sunduğu sistemlerin aksine, olması gereken tüm bileşenlere yer verilmiş. Böylece sistem, hem sıkı oyuncular için hem de multimedya meraklıları için oldukça çekici bir sistem haline gelmiş.

Peki Aidata Multima oyuncular için neler sunuyor? Bu soruya "istenebilecek her şeyi" cevabını verirsek abartmış olmayız. Multima gerçek bir oyun canavarı. Sıkı bir oyuncuyu ilgilendiren her türlü bileşen, sistemdeki yerini almış. Bunlardan en önemlisi ise hiç kuşkusuz ekran kartı. Creative TNT2 Value-16MB için piyasanın en hızlı 3D kartı demek mümkün değil; fakat düşük maliyeti ve yeterli performansı ile bir oyuncu için iyi bir tercih. Belleğinin 16MB olması, yüksek çözünürlüklerde zorlanmasına neden olsa da TNT2 Value ile tüm oyunları rahatlıkla oynayabilmek mümkün.

Bir oyuncu için 3D ekran kartı kadar önem taşıyan bir diğer bileşen de hiç kuşkusuz ses kartı. Aidata Multima'da kullanılan ses kartı, Creative PCI 128. Bu kartın incelemesine daha önceki sayılarımızda yer verdiğimiz için özelliklerinden uzun uzun bahsetmek istemiyoruz. Söylenebilecek tek şey, PCI 128'in Sound Blaster Live!'ın ses kalitesine en çok yaklaşabilen ses kartlarından biri olduğu; ama PCI 128 ile Sound Blaster Live! arasındaki fiyat farkı sadece 20$. Bu durumda sisteme SB Live! eklenmesi daha doğru olurdu. PCI 128'in özellikleri, sistemle birlikte gelen Philips MMS180 hoparlör setiyle birleştirilmiş. Özellikle güçlü subwoofer'ı ile dikkat çeken Philips MMS180'in yan hoparlörleri de oldukça başarılı. Hoparlör sisteminin tek kötü yanı ise sesi çok fazla açtığımızda bass'ların aşırı boğulması.

Aidata Multima'da bizi en çok şaşırtan, sisteme bir adet joystick eklenmesi oldu. Şaşırtan diyoruz; çünkü daha önce oyun canavarı olarak lanse edilen hiçbir sistemde böyle bir şeye rastlamadık. Saitek X7-38 Acemaster, daha önce incelediğimiz joystickler kadar kullanışlı değil. Aslında Boğazici Bilgisayar'a bu konuda dargınız; çünkü firma Saitek gibi dünyanın en büyük joystick üreticilerinden birinin ithalatçısı olmasına karşın bizleri Cyborg 3D gibi dehşet bir gamepad-joystick serisinden mahrum kılıyor. Ancak joystick çok kaliteli olsun ya da olmasın, bir oyun sistemine joystick eklemeyi düşünen bir bilgisayar üreticisiyle karşılaşmak, gerçekten de mutluluk verici bir olay.

Sistem hazırlanırken oyuncular için gösterilen titizlik, Internet meraklıları için de gösterilmiş ve Internet'in tüm olanaklarından yararlanmanızı sağlayacak her türlü bileşene yer verilmiş. Genius'un 56K Internal modemi, Internet'te saatlerce sorunsuz zaman geçirmenize imkan tanıyan bir ürün; fakat asıl dikkat çeken, sistemle birlikte gelen Philips USB video kamera. Bu kamera yardımıyla Internet üzerinde görüntülü chat yapabilir ya da kendi görüntülerinizi çekip hard diskinize kopyalayabilirsiniz.

Tüm bunların dışında sisteme bir de Fly Video II TV kartı eklenmiş. Piyasada en fazla rağbet gören TV kartlarından biri olan Fly Video II, gerek görüntü kalitesi ve gerek yazılım desteği ile bilgisayarında TV izlemek isteyenler için iyi bir seçim. Teletext desteğine sahip olması ve uzaktan kumandası yardımıyla her işlemi oturduğunuz yerden rahatça yapabilmenize olanak tanıması da, kartın dikkat çeken diğer özellikleri.

Bugüne dek karşılaştığımız en iyi bilgisayar sistemlerinden biri olan Aidata Multima, her türlü kullanıma hizmet edebilen eksiksiz bir sistem. Üstelik Aidata Multima için Türkiye'nin her yerinden teknik destek alma şansına da sahipsiniz. Umarız ulusal bazda bilgisayar üreten diğer firmalar da, sistemlerinde Multima'nın kalitesini ve performansını yakalayabilmek için biraz daha fazla çaba göstermeye başlarlar.

BenchMark'lar

3D Mark 99
(DIRECT 3D PERFORMANSI)
16-bit renk:
3095 3D Marks
Game 1: 50.4fps
Game 2: 52.8fps
32-bit renk:
2175 3D Marks
Game 1: 36.1fps
Game 2: 36.5fps

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 38.9fps
1024x768: 32.0fps
32-bit renk:
800x600: 32.1fps
1024x768: 20.3fps

Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 61.1fps
1024x768: 40.1fps
32-bit renk:
800x600: 41.3fps
1024x768: 20.3fps

Norton SI
(GENEL SİSTEM PERFORMANSI)
214.1

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Hızlı işlemci; DVD-ROM; joystick kullanılmış; her türlü multimedya donanımına sahip.

EKSİLER: Daha fazla RAM kullanılabilirdi; kalitesiz joystick.

SONUÇ: Aidata Multima, bugüne dek karşılaştığımız en iyi sistemlerden biri. Hem oyun oynamak hem de multimedya keyfini sonuna kadar yaşamak isteyenler için değerlendirilmesi gereken bir sistem.

MATROX

Millenium G400 MAX



ÜRETİCİ FİRMA: Matrox, *www.matrox.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Turanlı, (0 212) 216 05 20 **FİYATI:** 237$

Matrox geçen bir yılın ardından tekrar sahneye dönüyor. Ve bu yeni kartı, bugüne kadar yaptıklarının en iyisi.

Bu aralar piyasaya çıkan kartların ortak yanı kart piyasaya çıkmadan önce üreticisinin kendi teknik özelliklerinin ne kadar iyi olduğunu ve diğerlerine oranla ne kadar üstün bir kart ürettiğini bağırıp durması. Ama sonuç her zaman böyle olmuyor ve bu kartların bazıları fos çıkıyor. Böylesine bir piyasa ortamında Matrox G400 ile ilgili ilk söylenenleri duyduğumuzda şüpheyle yaklaşmamızın sebebide buydu. Çünkü Matrox'un geçen yıl çıkardığı G200 pek başarılı olamamış ve ondan hemen bir ay sonra gelen TNT'ler kartın unutulmasına yol açmıştı. Bunun üzerine Matrox'da kartı OEM piyasasına sunmayı tercih etmişti. Açıkçası bizim bu sene Matrox'dan beklediğimiz hareket yine bu yöndeydi. Ancak yanıldık. Matrox bu kez tüm stratejisini farklı kurdu ve tüm kozlarını sona sakladı. Şimdi de herkesin ummadığı bir anda yere kare as açan bir kumarbazın keyfiyle masanın üzerindeki paraları toplamayı planlıyor. Matrox bu yıl sonuna kadar sabretti ve herkesten daha iyi bir kart üretmeti başardı. Peki Millenium G400 Max'ı diğerlerinden iyi yapan ne?

G400 Max'ın ilk göze çarpan ve açıkçası en ilginç özelliği, DualHead Display isimli yeni teknolojisi. Bunun anlamı G400 Max'in iki VGA çıkışı olduğu. Yani bilgisayarınıza aynı anda iki monitör bağlayabiliyorsunuz. Bu sayede isterseniz masaüstünüzü büyütün isterseniz iki monitörde farklı şeyler yapın. Mesela siz bir monitörde oyun oynarken bir başkası diğerinde DVD izleyebilirsiniz. Üstelik bunlar öyle karmaşık veya özel ayar gerektiren işler değil. Tek yapacağınız Görüntü Ayarları'ndan çift monitörü aktif hale getirmek ve sistemi yeniden başlatmak. Daha sonra mouse'unuzu ilk monitörün sağından dışarı kaydırdığınızda ikinci monitörün sağından girdiğini görebileceksiniz.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT 3D PERFORMANSI)
2275 3D Marks@1280x1024
3515 3D Marks@640x480
16-bit renk:
Game 1: 56.0 fps
Game 2: 61.3 fps
32-bit renk:
Game 1: 55.3 fps
Game 2: 61.0 fps
Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 27.5fps
1024x768: 26.2fps
32-bit renk:
800x600: 24.7fps
1024x768: 24.5fps
Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 49.4fps
1024x768: 47.9fps
32-bit renk:
800x600: 50.8fps
1024x768: 45fps



G400'de ki çift VGA çıkışı oldukça heyecan verici. Bizi üzen tek nokta ise kartın ABD versiyonundaki kaliteli fan yerine büyük bir ısı giderici konması.

Elbette ki bizim için DualHead Display'in heyecan verici yanı oyunlarda ne gibi faydalar sağlayabileceği. Mesela *Wargasm* veya *Battlezone* gibi oyunlarda bir monitörden aksiyonu yönetirken diğerinden haritayı izleyebildiğinizi düşünün. Mesela uçuş simulasyonlarında bir monitörü gökyüzüne bir monitörü de konsolun üzerindeki ayarlara çevirebilmek ne kadar kullanışlı olur. Tabi bunları yapabilmek için oyununda çift monitörü desteklemesi gerekli. İki monitörle başka neler yapabileceğinizi size bırakalım yoksa bu inceleme derginin sonuna kadar gidebilir. Üstelik iki monitörünüzü farklı çözünürlük ve tazeleme oranlarında çalıştırabiliyorsunuz. Bu sayede 21" bir monitör ile 14"lik bir monitörü aynı anda bağlamak bile mümkün oluyor. Üstelik G400 Max iki 21" monitörü birden kaldırabilecek kadar güçlü. Bunun sebebi 360hz'lik RAMDAC'a sahip olması. Bu sayede 2,048x1,536 çözünürlüğü 32-bit renk derinliğinde 85Hz verebiliyor. Yani 24" monitöre sahip olanlar için bile fazlasıyla yeterli bir kart bu.

Özelliklere gelince G400 Max mümkün olanların hepsine sahip. OpenGl ve Direct 3D'yi hızlandırabiliyor ve 16, 24 ve 32-bit renk derinliklerinde çalışıyor. AGP 4X, tek dönümde çoklu dokulama özelliğine ve gerçek bir 32-bit Z-buffer'a sahip; ancak onu diğerlerinden farklı kılan asıl özellik gerçek Enviromental Mapped Bump Mapping yapabilmesi. DirectX 6 ile oldukça geçerlilik kazanan ve yavaş yavaş oyunlarda görmeye başladığımız bu özellik, oyunların tüm çehresini değiştirebilecek güçte. Bugüne dek diğer ekran kartları Emboss adı verilen bir efektle (çok bilinen Photoshop efektinin hemen hemen aynısı) yüzeylerde kabartma olduğu hissini veriyorlardı. Ancak G400 Max ve Enviromental Bump Mapping ile yüzeyler gerçek dokulara kavuşuyor; çünkü bu yöntem ile yüzeylerdeki kabartmalar aynı zamanda gölge ve ışığa da etki edebiliyor.

Performansa gelindiğinde ise G400 Max bize asıl büyük şoku yaratıyor; çünkü 3Dmark testini yaptığımızda G400 Max'ün geçen ay incelediğimiz Diamond Viper V770 Ultra'dan bile daha hızlı olduğunu gördük. Hem de 1280x1024'de 220 3Dmark farkla. Bunun en önemli sebeplerinden biri G400 Max'in 6ns'lik 32MB SGRAM'i. Bu sayede kart özellikle yükek çözünürlüklerde rakiplerine kök söktürüyor. Na yazık ki Open GL performansı konusunda aynı şeyleri söylemek mümkün değil. G200'de olduğu gibi iyi hazırlanmayan sürücüler yüzünden Open GL performansı açıkça düşük. Ancak yeni sürücü güncellemeleri ile bu sorunun ortadan kalkacağını tahmin etmek pek de zor değil; ama *Quake* ve *HalfLife* gibi oyunlar sizin için önemliyse G400 MAX'e paranızı yatırmadan önce bekleyip bu yeni sürücüleri görmeniz en iyisi.

Görüntü ve renkler olarak G400'de G200 kadar başarılı. Üstelik Savage4 ve TNT2'lerde olduğu gibi parlaklık ve gamma ayarlarına boğulmanız gerekmiyor; çünkü MAX her oyunda bu ayarları çok iyi yakalıyor.

Başka hiçbir kartta bulamayacağınız özellikleri ve piyasadaki diğer tüm kartları geride bırakan performansıyla G400 MAX, bir yıldız gibi parlıyor. Henüz Open GL performansı yeterli seviyeye ulaşmamış olsa da şu an için piyasadaki mantıklı birkaç karttan biri.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İnanılmaz özellikler; yüksek D3D performansı; harika görüntü kalitesi.

EKSİLER: Henüz tam anlamıyla tamamlanmamış sürücüler ile Open GL performansı oldukça düşük.

SONUÇ: G400 MAX hem sıkı oyuncular hem de profesyoneller için gözden kaçırılmaması gereken harika bir kart.

ABIT

BP6

ÜRETİCİ FİRMA: Abit, *www.abit.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma, (0 212) 233 30 30, Tellioğlu, (0212) 213 34 40 **FİYATI:** 143$

Celeron işlemciler, piyasadaki yerini sağlamlaştırmaya devam ededursun, anakart üreticileri de bu işlemciler için kullanıcılara yeni ürünler sunmaya başladılar.

Intel, işlemci piyasasında hiç tartışmasız bir numaralı üretici. Şirketin bu kadar ünlenmesinde başrolü Pentium ile başlayan, Pentium II ve Pentium III ile devam eden işlemci serisi oynuyor. Ancak bu başarıyla yetinmeyen Intel, yaklaşık iki yıl önce kullanıcılara sunduğu Celeron işlemcilerle birincilikteki yerini daha da sağlamlaştırmayı başardı.

Celeron'ların en büyük eksiği, ön belleklerinin 128K büyüklüğünde olması. Pentium işlemcilerde 512K büyüklüğünde olan önbellek, işlemcilerin performansını doğrudan etkileyen bir özellik. Celeron'ların küçük bir önbelleğe sahip olmaları, performanslarının da düşük olmasını beraberinde getiriyor.

Peki bir Pentium III 450'ye 250$ vermek yerine iki Celeron 400 ile daha fazla performans elde edip 90$ karlı çıkmaya ne dersiniz? Eğer bu tekliften etkilendiyseniz, Abit BP6 tam sizin aradığınız ürün; çünkü anakart üzerinde iki adet Soket370 işlemci yuvasına yer verilmiş.

Çift Celeron'a sahip bir sistemin iki kat işlemci gücüne sahip olacağını düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Örneğin iki Celeron 400 işlemci bir arada kullanıldığında 800MHz'lik bir hıza ulaşılması söz konusu değil. Ancak 400Mhz'den daha büyük bir hıza ulaşabilmek mümkün. Ne yazık ki günümüzde en çok kullanılan işletim sistemi olan Windows 98'de bu artışı hissedemiyoruz. Bunun nedeni, Windows 98'in çift işlemci desteğinin son derece sınırlı olması. Önümüzdeki günlerde piyasada olması beklenen Windows 2000'de eğer bu sorun giderilirse, Abit BP6'nın oyunculara çok büyük bir hız artışı sağlayacağı bir gerçek.

Anakartın performansını test etmek için iki adet 400Mhz Celeron işlemci ve 128MB S-DRAM kullandık. 3D kart olarak da Diamond Viper V770'i seçtik. Testteki amacımız, Windows 98'de çift Celeron işlemci kullanıldığında 3D performansının ne kadar arttığını görmekti.

Testler sonucunda büyük bir hayal kırıklığı yaşadık. Tabii bunda Windows 98 kullanmamızın rolü büyük. Kare oranları çoğu zaman tek Celeron ile elde ettiğimiz oranların üstüne çıkamadı. Bazı testlerde ise çift Celeron performansı, tek Celeron performansının da altında kaldı.

Göremediğimiz üstün performans Windows'dan kaynaklansa da sonuçta iki Celeron'un bize çok daha yüksek kare oranları verememesi bizleri üzdü. BP6 her ne kadar çift işlemci konusunda başarılı bir performans gösteremese de üstün özellikleriyle kalitesini ispatlıyor. Bu özelliklerden en ilginci, kartın üzerinde 4 adet IDE yuvası bulunması. Bunlardan iki tanesi, bugün kullandığımız tüm ana kartlarda yer alan Ultra-DMA 33 IDE yuvası. Diğer ikisi ise henüz yaygınlaşmamış olsalar da yakın gelecekte sık sık karşılaşacağımız Ultra DMA66 cihazlar için tasarlanan Ultra-DMA 66 IDE yuvaları. Ultra-DMA-66, saniyede 66Mbyte veri transfer hızına olanak tanıyor. Bugün birçoğumuzun kullandığı Ultra-DMA-33 IDE yuvaları ise en fazla 33MB/s hıza ulaşabiliyorlar.

Abit BP6, çift Soket370 yuvasına sahip. Bu sayede sisteme iki adet Celeron işlemci eklemek mümkün.

Anakart 5 PCI, 2 ISA ve 1 AGP yuvasına sahip. PCI yuvası sayısının 5 olması, BP6 için önemli bir artı özellik. Günümüzde kullanılan kartların hemen hepsinin PCI veri yolunu kullanıyor olmaları, PCI slotlarının hızla dolmasına neden olabiliyor. Bunların dışında BP6'da üç adet 168pin RAM slotuna yer verilmiş. Bu slotlara takılabilen maksimum RAM miktarı 768MB.

BP6'nın bir diğer özelliği, CPU ayarının BIOS'da yer alan Soft Menu seçeneği ile kolayca yapılabilmesi. Yapmanız gereken tek şey ise kullandığınız işlemciyi seçmek ve de BIOS'a kaydetmek.

Çift Celeron performansında şu an için bekleneni vermekten uzak gibi görünen BP6, Windows 2000'in sistemlerdeki yerini almasıyla anlam kazanacağı kesin. Ayrıca bir işlemci alıp ileride bir tane daha ekleyerek ucuza CPU upgrade'i yapmanız da mümkün. Abit BP6, ucuz fiyatı ve üstün özellikleriyle tavsiye edilmeyi hak eden bir ürün.

BenchMark'lar

Celeron 400	2X Celeron 400
3D Mark 99 (DIRECT3D PERFORMANSI)	**3D Mark 99** (DIRECT3D PERFORMANSI)
16-bit renk:	16-bit renk:
3085 3D Marks	3077 3D Marks
Game 1: 47.6fps	Game 1: 47.7fps
Game 2: 55.2fps	Game 2: 54.8fps
32-bit renk:	32-bit renk:
2607 3D Marks	2621 3D Marks
Game 1: 41.7fps	Game 1: 42.3fps
Game 2: 45.0fps	Game 2: 46.1fps
Quake II (OPENGL PERFORMANSI)	***Quake II*** (OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo	Crusher Demo
16-bit renk:	16-bit renk:
800x600: 34.0fps	800x600: 34.4fps
1024x768: 32.4fps	1024x768: 32.3fps
32-bit renk:	32-bit renk:
800x600: 33.3fps	800x600: 33.6fps
1024x768: 28.3fps	1024x768: 28.5fps
Demo1 Demo	Demo1 Demo
16-bit renk:	16-bit renk:
800x600: 66.2fps	800x600: 66.4fps
1024x768: 51.5fps	1024x768: 51.6fps
32-bit renk:	32-bit renk:
800x600: 59.7fps	800x600: 59.6fps
1024x768: 36.6fps	1024x768: 36.6fps

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Ultra DMA66 desteği; 5 adet PCI yuvası; CPU ayarı BIOS'tan yapılıyor.

EKSİLER: Çift Celeron işlemci kullanmak sistem performansına gerektiği kadar etki edemiyor; ancak bunun asıl suçlusu BP6 değil Windows 98.

SONUÇ: Beklediğimiz kadar başarılı bir anakart değil; ama üstün özellikleri ve ucuz fiyatıyla çoğu ana karttan daha iyi bir seçim olduğu kesin.

PROLINK

PixelView Riva TNT2 M64

ÜRETİCİ FİRMA: Prolink, www.prolink.com.tw **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 84$

Bu ay incelediğimiz tek TNT2 kart Prolink'den. Aslında bu kartı TNT2 olarak tanımlamak doğru değil; çünkü bu bir TNT2 M64 yani Model 64. TNT2 M64 nVidia'nın daha ucuz çözümler için ürettiği 64-bitlik ve daha yavaş RAMDAC'a sahip işlemcisi.

M64 ile nVidia'nın yapmak istediği şey, OEM pazarında güçlü olmak. Yani dünyaca ünlü sistem üreticilerinin sitemlerinde yer alabilmek; ama Prolink, bu işlemciyi alarak ucuza upgrade etmek isteyenler için bir alternatif haline getirmiş.

Kartın üzerinde 32 MB SDRAM var. Ancak 8ns'lik RAM'ler, kartın yüksek çözünürlüklerde başarılı olmasını pek sağlayamıyor. Bunun dışında kart desteklemesine rağmen 32-bit renk derinliğinde oldukça zayıf. 16-bit renk ve 640x480 çözünürlükte Diamond Sthealth III S540'ın performansına yaklaşan PixelView TNT2 M64 aynı çözünürlüğe 32-bit renk uyguladığınızda neredeyse yarı yarıya performans kaybediyor. Hatta 1024x768 16-bit renkte 1585 olan 3Dmark performansı 32-bit renk derinliğinde 757 3Dmark'a düşüyor. Bu durumda PixelView TNT2 M64'e 32-bit renk desteği var demek pek de kolay değil. Open GL performansında durum daha da kötü. Tüm *Quake II* testlerinde PixelView TNT2 M64, Savage4 kartların gerisinde kaldı. Hatta aradaki performans farkları pek çok kez yarıdan fazlayı geçti.

Bunun dışında PixelView TNT2 M64'nin sürücüleri de pek bir özellik içermiyor. Daha doğrusu nVidia'nın çıkardığı referans sürücüleri ve pek bir özellik üzerinde oynama yapmanızı sağlamıyor.

Ne kadar dezavantajı olursa olsun kartın fiyatı gerçekten çok uygun. 84$'a TNT2 almanın düşüncesi elbette çok hoş; ama 84$'a gerçekten bir TNT2 aldığınızı düşünmek budalalık olur. Ucuz ve piyasadaki tüm oyunları oynatabilecek bir kart arıyorsanız PixelView TNT2 M64'yi değerlendirin. Ancak Savage4, Voodoo3 2000 gibi rakipleri karşısında bizce çok fazla şansı yok.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT 3D PERFORMANSI)
1585 3D Marks@1280x1024
2013 3D Marks@640x480

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 36.2fps
1024x768: 27.7fps
32-bit renk:
800x600: 29.4fps
1024x768: 18.9fps

Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 40.1fps
1024x768: 28.9fps
32-bit renk:
800x600: 36.3fps
1024x768: 22.4fps

PixelView'de ısı giderici çaprazlamasına konmuş.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Uygun fiyat; TNT'ye göre daha fazla teknolojik özellikleri var.
EKSİLER: Düşük performans; zayıf 32-bit desteği; yetersiz yazılım ve sürücü desteği.
SONUÇ: PixelView TNT2 M64 ucuza performans isteyenler için yeni bir seçenek. Ancak hem performans hem de fiyat/performans olarak çok daha iyi seçenekler bulmak mümkün.

DIGIT

PC Steering Wheel Imola

ÜRETİCİ FİRMA: Herlitz, www.herlitz.de **İTHALATÇI FİRMA:** Taha, (0212) 557 84 72 **FİYATI:** 100$

Son zamanlarda elimize oldukça fazla sayıda direksiyon seti geçti. Tabii ki bundan şikayetçi falan değiliz. Bu vesile ile otomobil yarışı türünde olan oyun incelemelerini büyük bir zevkle yapıyoruz. Bu arada bu ürünlerinde incelemesi aradan çıkmış oluyor ve hoop, bir taşla iki kuş misali; fakat bu kadar incelemeden sonra ortaya çıkan bir gerçek var ki o da nasıl çok düğmeli bir joystick'siz uçak simulasyonu zevki yaşayamıyorsanız, böyle bir direksiyon seti olmadan da otomobil kullanamıyorsunuz. Hele oldukça ucuzlamış fiyatlarını da göz önünde bulundurursak bu ürünlerin, her ne kadar iri olsalar da, masamızın üzerinde yerini almasının zamanının çoktan geldiğini kolayca anlarız (anlamayan varsa sonraki ürün incelemesini okumaya başlasın).

Daha önce incelediğimiz benzerleri gibi dört düğme, bir vites kolu, iki adet pedal ve bir adet de direksiyon simidinden oluşan bu setin farklı bir özelliği daha var. Pedalların sol tarafında kalan bir anahtar yardımı ile bu seti uçak oyunlarında ya da otomobil yarışında kullanılacak şekilde ayarlayabilirsiniz. Bu pedallar uçaklardaki rudder'ın görevini görüyor. Ancak bunun için birde joystick'e ihtiyacınız var.

Durmasını istediğiniz yere sabitlemesi oldukça güç olan bazı direksiyonların aksine bulunduğu yeri sıkı sıkı kavrayan bu ürün bunu gerçekleştirirken dört adet vantuz kullanıyor. Bunun dışında olayı abartıp kutuya iki adet de klips koyan Digit çalışanları herhalde ürünü test ederken oldukça güçlüklerle karşılaşmışlar; ama biraz önce de söylediğimiz gibi bu klipsler olmadan da ürün oldukça başarılı. Son derece sağlam olan bu direksiyonun geri toplaması da oldukça güzel.

Görüldüğü gibi diğer benzerlerinden hiçbir eksiği olmayan Digit PC Steering Wheel'in fazlası olduğu bile söylenebilir. Tek eksisini üzerine yapıştırılmış hız göstergesini temsil eden yapışkan kağıttan (force feedback özelliğinin olmadığını hesaba katmazsak tabii) alan bu ürün, bunun dışında oldukça iddialı gözüküyor.

Digit Steering Wheel Imola'nın üzerindeki hız göstergeleri ne kadar komik olursa olsun, kullanımı oldukça rahat.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Rahat kullanım; geri toplaması oldukça iyi; pedalları uçak simulasyonlarında da kullanabiliyorsunuz.
EKSİLER: Üzerine yapıştırılmış hız göstergeleri çok komik görünüyor.
SONUÇ: Piyasadaki birçok direksiyondan daha kullanışlı bir ürün olan Digit Steering Wheel Imola, ucuz fiyatıyla da tavsiye edilmeyi hak ediyor.

NEC

Multisync P750

ÜRETİCİ FİRMA: NEC Electronics, *www.nec.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Deniz Bilgisayar, (0 212) 213 34 00; **FİYATI:** 650$

Geçtiğimiz on iki ay içinde tam 14 monitör inceledik ve bunların çoğu 17" idi. Başka bir deyişle piyasada bulunabilecek 17" monitörlerin hemen hemen hepsini araştırdık. Bu ay incelediğimiz NEC Multisync P750 ise bugüne kadar atladığımız en önemli markalardan biriydi. Aslında sadece biz değil ülkemiz piyasası NEC'i epey ihmal ediyor. Oldukça kaliteli ürünler sunan firma bizce daha fazla ilgiyi hak ediyor.

NEC Multisync P750, NEC'in Profesyonel serisinin 17" olan üyesi. Başka bir deyişle bulabileceğiniz en kaliteli 17" NEC Multisync. Durum böyle olunca daha kutusundan çıkarmadan ondan oldukça fazla şey bekliyorduk. Görüntü kalitesi olarak MultiSync P750 bize umduğumuzu verdi. 1600x1200 çözünürlükte 75Hz olan yatay tazeleme oranı düşük çözünürlüklerde 160Hz'e kadar çıkıyor. Monitörün nokta çözünürlüğü ise 0.25mm. Ekranın silindirik yapısı da düze oldukça yakın. Bu kaliteli antiglare tabakasıyla da birleşince ekranda oluşan yansımaları oldukça azaltıyor. Bu değerlerin hepsi oldukça iyi artı puanlar.

NEC Multiscan P750 iyi bir 17" monitör arayanlar için mantıklı bir çözüm; ancak görülebilir alanı oldukça küçük.

Monitörün dikkatimizi çeken bir diğer artı özelliği de renk ve görüntü kalitesinin oldukça yüksek olması. NEC Multisync P750, daha önce incelediğimiz birçok monitörün aksine renklerin koyu tonlarında bile hiçbir sorun yaşamıyor.

Ancak NEC Multisync P750'nin göz ardı edilemeyecek kötü bir yanı var. Monitörün görülebilir alanı sadece 15.6". 17" monitörlerde bunun ideali 16"dır. Yani Multisync P750 normalden oldukça küçük. NEC, eğer görülebilir alan konusunda biraz daha cömert davransaydı, Editörün Seçimi Ödülü'nü rahatlıkla kapabilirdi; ancak diğer özellikler açısından hiç eksiği olmayan Multisync P750 bu özelliği ile bizden eksi puan aldı.

NEC Multisync P750 kaliteli ve yüksek performanslı bir ürün. Ancak görülebilir alanının küçük olması büyük bir dezavantaj. Sonuçta aynı fiyata aynı özelliklere sahip ve daha büyük görülebilir alanı olan bir monitör bulabilirsiniz. Yine de kaliteli bir 17" monitör arayanların değerlendirmesinde fayda var.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Oldukça iyi görüntü kalitesi; 1600x1200 çözünürlüğü 75Hz tazeleme oranında verebiliyor; 0.25mm nokta çözünürlük oranı.

EKSİLER: Görülebilir alanı 15.6"; fiyatı çok yüksek.

SONUÇ: *Multisync P750, küçük görülebilir alanı dışındaki tüm özellikleriyle hiç tereddüt etmeden alabileceğiniz kaliteli bir ürün.*

SONY

520GS

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Sony IT, *www.ita.sel.sony.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa, (0212) 599 30 50; Genpa (0212) 288 10 78; Karma, (0212) 233 30 30 **FİYATI:** 1090$

Uzun süredir 17" monitör testlerine önem verdiğimizi biliyorsunuz. Bunun sebebi 17" monitörlerin standart hale gelmesi gerektiğini düşünmemiz; çünkü günümüzün canavar 3D hızlandırıcıları 15"den fazlasını hak ediyorlar. Ancak bu 17" ile sınırlandırıldığımız anlamına gelmiyor. 19" ve hatta 21"lik koca kasalı bir monitör bilgisayarınızla olan ilişkinizi tümden değiştirebilir.

Sony 520GS sade ve şık görünümünün yanı sıra masanızın üzerinde 21"lik ebatına göre az yer kaplıyor.

Elbette bu koca kasalı monitörlerin cep yakıyor. Ancak Sony 520GS için durum böyle değil; çünkü bu canavarın fiyatı sadece 1090$. Bazılarınız "Bu fiyata ben bilgisayar alırım" diyor olmalı; ama kaliteli 21" monitörlerin fiyatlarının 2300$'a kadar çıktığını düşününce 1090$ ne denli avantajlı bir fiyat olduğunu anlayabilirsiniz. Üstelik bu bir Sony. Aslında Donanım'ı dikkatli takip edenler için 520GS pek de yabancı olmamalı; çünkü daha önce onun iki kardeşini 100GS ve 200GS'yi tanıtmış ve her ikisini de Editörün Seçimi ile ödüllendirmiştik; çünkü GS serisi tüm Sony monitörlerin ortak yanı kaliteli görüntü, kullanışlı ve kapsamlı ayarlar ve uygun fiyat. 520GS'nin özelliklerine gelince... Monitörün görünebilir alanı 19.8" ve nokta çözünürlük oranı 0.25mm ile 0.27mm arasında değişiyor. 520GS çıkabildiği maksimum çözünürlük olan 1600x1200'de 75Hz tazeleme oranı veriyor. Bunlar 21"lik bir monitör için ne eksiği ne de fazlası olmayan ideal değerler. Ekran silindirik ve düze oldukça yakın. Antiglare tabakası da oldukça başarılı. Bunlar 21" monitörler için önemli; çünkü monitörde oluşabilecek yansımalar onu kolayca bir boy aynasına çevirebilir.

520GS'nin asıl üstün olduğu noktalardan biri de teknolojik özellikleri. Bunların başında elbette ki Trinitron tüp teknolojisi geliyor. Görüntü kalitesi ve renkler olarak 520GS'nin bu denli başarılı olmasının sebebi bu. 520GS'deki ilgi çekici teknolojilerden biri de GeoLock. Bu sistem sayesinde monitör çevresindeki hoparlör gibi manyetik alan kaynaklarını saptayarak bunların görüntüyü bozmalarını engelliyor. 520GS sundukların oranla çok uygun fiyatı ve ideal özellikleri ile oldukça başarılı. Kaliteli bir 17" veya 19" monitör almayı düşünenlerin bile değerlendirmesinde fayda var.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kaliteli üretim; ideal özellikler; uygun fiyat.

EKSİLER: Ne kadar hesaplı olsa da hala bütün bir sistem kadar pahalı.

SONUÇ: 520GS, bize 21" monitörlerin yakında oldukça uygun olacağının işaretini veriyor. Üstelik kaliteden ödün vermeden.

GENIUS

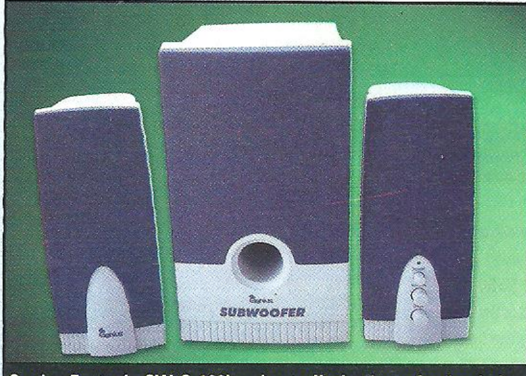
Fantasia SW-G-106

ÜRETİCİ FİRMA: Genius, *www.genius-kye.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Boğaziçi, (0212) 217 29 29; Multimedya (0212) 216 45 68 **FİYATI:** 46$

Bilgisayarda oyun oynarken bizleri oyunun havasına sokan en önemli kriterlerden bir tanesi de sestir. Tabii bu efektleri doğru ve etkili bir şekilde duyabilmek için de etkili bir ses sistemine sahip olmamız gerekli. Ne yazık ki piyasadaki birçok hoparlör seti bu ihtiyacı karşılamaktan oldukça uzak. Kullanıcılar, bir sürü para harcayıp aldıkları hoparlör setlerinden gelen zayıf sesler karşısında çoğu zaman büyük bir hayal kırıklığına uğruyorlar.

Tarayıcıdan klavyeye, monitörden video kit ve joystiklere kadar ürettiği bilgisayar çevre birimleri ile bilinen Genius, bu kez de karşımıza bir hoparlör sistemi ile çıkıyor.

2 adet 3'er Watt'lık yan hoparlör ve 1 de 10 Watt'lık subwoofer'dan oluşan set, ilk bakışta bu değerlerle bir oyuncunun ihtiyaçlarını karşılayacak düzeyde gibi görülüyor. Gerçekten de eğer bilgisayarınızı küçük bir ortamda kullanıyorsanız Genius Fantasia SW-G-106'nın ses kalitesi oldukça başarılı. Ancak bilgisayarın bulunduğu mekan biraz büyükse bu ses kalitesi size yetmeyecektir. Başka bir deyişle Genius Fantasia SW-G-106 ile komşularınızı rahatsız etme şansınız yok. 3" lik yan hoparlörler 120 Hz ile 20 KHz arası, 4" lik subwoofer ise 10 Hz ile 300 Hz arasındaki frekansları kayıpsız bir biçimde verebiliyor.



Genius Fantasia SW-G-106'nın kontrolleri subwoofer üzerinde yer alıyor.

Hoparlörün kontrolleri bu fiyat diliminde gördüğümüz hemen hemen tüm ses sistemlerinde olduğu gibi subwoofer'ın üzerinden yapılıyor ve bir eksisini de buradan alıyor. Nedense bazı firmalar insanların subwoofer'larını masaüstlerine koymayı tercih ettiklerini düşünüyor olmalı; ama biz masanın üzerinden yüzümüze çarpan bir subwoofer'a hiç sıcak bakmıyoruz, kimsenin de buna sıcak bakacağını zannetmiyoruz... Oldukça sade ve şık bir görünüme sahip olan Genius Fantasia SW-G-106, ürettiği ses kalitesi göz önüne alındığında piyasadaki birçok hoparlörden daha başarılı. Fiyat-performans oranı açısından da oldukça başarılı bir çizgi yakalıyor; fakat piyasada daha yüksek ve daha iyi ses kalitesine sahip bir düzine hoparlör varken onu cazip kılacak herhangi bir ekstra özelliği yok.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Başarılı ses kalitesi; şık tasarımı; fiyat-performans oranının yüksekliği.

EKSİLER: Geniş bir ortamda kullanıldığında ses kalitesi yetersiz; kontroller subwoofer üzerinde.

SONUÇ: Genius Fantasia SW-G-106 iyi bir hoparlör seti; ama piyasada daha iyilerini bulabilmek de mümkün.

JAZZ SPEAKERS

Game Beast

ÜRETİCİ FİRMA: Jazz Speakers, *www.jazzspeakers.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya (0212) 216 45 68 **FİYATI:** 45$

Son hoparlör setiyle Jazz Speakers çok daha iddialı; çünkü yeni hoparlör seti Game Beast adından da anlaşılacağı gibi oyuncular için üretilmiş. En azından Jazz'ın iddiası bu...

Game Beast bugüne kadar gördüğümüz hoparlörlerden oldukça farklı. Bunu sebebi iki yan hoparlöründen birine yerleştirilmiş olan subwoofer. İlk defa bir yan hoparlörde built-in subwoofer görüyoruz. Ancak buna bir subwoofer demenin ne denli doğru olduğu tartışılır; çünkü yan hoparlörler 2.5"lik iken subwoofer sadece 3". Yani neredeyse yan hoparlörler ve subwoofer aynı boyutlarda. Elbette bunlar yapı olarak farklılar. Bunun sonucu olarak yan hoparlörler 3Watt subwoofer ise 10Watt gücünde; ancak Woofer'ın çapının küçük olması onun bass seslerden çok orta düzey sesler vermesine yol açıyor. Bass seslerde oldukça zayıf da olsa hoparlör genelde yüksek bir ses düzeyine sahip. Toplam 16Watt'ın hakkını veriyor; ama ses ayar düğmesi gereğinden fazla açılabildiğinden bu sesin inanılmaz patlamalar yaratmasına ve hoparlör patlar korkusuyla hemen ses ayarını kısmanıza yol açıyor. Bunun dışında hoparlör sesi açıldıkça hışırtılı sesler çıkarıyor. Bu da onu patlama olmadan çalıştırabileceğiniz maksimum sesten daha da alt bir seviyede çalıştırmanıza yol açıyor.


Game Beast görünüş olarak oldukça etkileyici. Ama onun oyuncuların rüyası olduğunu söylemek zor.

Game Beast'in oyuncular için olduğunun söylenmesin sebebi hoparlörün üzerindeki A3S adı verilen ses reprodüksiyonu. A3S yani Advanced 3D Surround Technology bugünlerde hoparlörlerde benzerlerini çok sık gördüğümüz bir olgu. Bugüne kadar sık sık 50$ civarındaki hoparlörlerden gerçekten iyi bir ses reprodüksiyonu beklemenin saflık olacağını söylemiştik. Ancak Game Beast'in A3S teknolojisi oldukça iyi. Elbette onu Philips'in Incredible Surround'u ile karşılaştırmıyoruz. Yine de rakiplerine oranla çok daha iyi olduğu açık. Yine de A3S'nin oyunlar için özel olduğunu düşümemiz için bir sebep yok; çünkü reprodüksiyondaki performans oyunlar ve müzik hemen hemen aynı.

Kısacası Game Beast fiyatına göre iyi bir hoparlör olsada kapatılması gereken ciddi açıkları var. Ve onu bir oyun canavarı yapacak hiç bir özelliği yok.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İyi ses reprodüksiyonu; fiyat avantajı.

EKSİLER: Başarısız subwoofer; ses artınca ortaya çıkan hışırtı; oyuncuları cezbedecek bir artısı yok.

SONUÇ: Game Beast, ucuz hoparlör arayanlar için oldukça iyi bir seçenek. Yine de bir oyun canavarı arayanlar için piyasada başka hoparlörler var.

3COM U.S. ROBOTICS

56K Messsage Modem

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: 3Com U.S. Robotics, *www.3com.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Karma, (0212) 233 30 30; **FİYATI:** 164$

Multi-player oyunların giderek yaygınlaştığı şu günlerde modemler, sıkı bir oyuncu için en önemli bileşenlerden biri haline geldi. Telefon hattı ya da Internet üzerinden oyun oynamak, çoğu zaman iyi ve kaliteli bir modem ihtiyacını da beraberinde getiriyor. 3Com U.S. Robotics, yıllardır ürettiği kaliteli modemlerle kullanıcıların haklı beğenisini kazanmış bir firma. Bu firmanın son modemi olan 56K Message Modem de sorunsuz Internet için çok iyi bir seçim.

56K Message Modem'i diğer external modemlerden ayıran özelliği, bilgisayar açık değilken bile faks ya da sesli mesajları kaydedebilmesi. Bunu gerçekleştirirken sahip olduğu flash belleği kullanan modem, bu özelliğiyle bir telesekreteri andırıyor. Bellek yaklaşık 25 faksı ya da 20 saniyelik 35 adet sesli mesajı depolayabilecek kapasiteye sahip. Kaydedilen mesajları dinlemek için illa ki evinizde olmanız da gerekmiyor. Çoğu telesekreterde olduğu gibi telefon numarasını çevirip gelen mesajları anında öğrenebilmeniz mümkün. Günümüzde tüm üreticiler tarafından kabul edilen V.90 ve U.S.Robotics'in geliştirdiği X2 standartlarını destekleyen 56K Message Modem, bu sayede 56Kbps hızına kadar download yapabiliyor. Yaptığımız testlerde Message Modem ile Internet'e bağlanmak konusunda hiçbir sorun yaşamadık ve bağlandıktan sonra uzun süre hattan düşmedik. Ülkemizdeki telefon hatlarının ve Internet Servis Sağlayıcıları'nın durumu ortadayken böylesine sorunsuz bir bağlantıya şahit olmak bizleri oldukça şaşırttı.

56K Message Modem ile birlikte gelen kulaklık, modem yardımıyla telefon konuşması yapılabilmesi için pakete dahil edilmiş. Kulaklık modemin arkasına bağlandığında, karşı taraftaki kişinin sesi rahatlıkla duyulabiliyor. Bizim söylediklerimiz ise modemin üzerinde yer alan mikrofon yardımıyla karşı tarafa iletiliyor. Yan kısmında yer alan ses ayar tuşu ile modemden gelen seslerin ayarlanması da mümkün.

Zengin bir yazılım paketiyle birlikte kullanıcılara sunulan 3Com U.S.Robotics 56K Message Modem'in fiyatı biraz yüksek olsa da gelişmiş özellikleriyle bu fiyatı fazlasıyla hak ediyor. Her zaman en iyiyi ve en kaliteliyi arayan tüm kullanıcılara şiddetle tavsiye ederiz.

56K Message Modem, bilgisayarınız kapalıyken bile mesajları kaydedebiliyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Flash bellek sayesinde bilgisayar kapalıyken bile faks ve mesaj alabiliyor; V.90 standartını destekliyor; gelişmiş voice özelliği; ses ayar tuşu.

EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek.

SONUÇ: Piyasada bulabileceğiniz en kaliteli bir iki modemden biri. Sorun istemiyorsanız Message Modem'i mutlaka değerlendirin.

AZTECH

V.90 External

ÜRETİCİ FİRMA: Aztech, *www.aztech.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Albim, (0216) 349 89 70 **FİYATI:** 68$

Ülkemizdeki Internet servis sağlayıcılarının durumu gün geçtikçe kötüye gidedursun, bu durum bir de kalitesiz modemlerle birleşince Internet zevk olmaktan çıkıp büyük bir eziyet haline geliyor. Kullanıcılar çoğu zaman ucuz olsun diye markasız modemlere yöneliyor; ancak yaptıkları hatanın farkına vardıklarında iş işten geçmiş oluyor. Aztech yıllardır ürettiği sorunsuz modemlerle sık sık karşılaştığımız bir firma. V.90 External da, Aztech'in bilgisayar kullanıcılarına sunduğu en son ürünlerinden biri.

Ürünün en ilginç yanı, şeffaf tasarımı. Donanım köşesini sürekli takip edenler, daha önce incelediğimiz Zoltrix 56K External modemi hatırlayacaklardır. Aztech V.90 External'ın tasarımı ilk bakışta bu ürünü andırıyor; ancak performans olarak Zoltrix'in önüne geçmeyi başarıyor.

V.90 External'ın kurulumu, tüm external modemlerde olduğu gibi oldukça kolay. Com portlarından birine bağlanan modem plug&play özelliği sayesinde Windows tarafından hemen tanınıyor. Size düşen ürünle birlikte gelen sürücüleri yüklemek. Böylece kurulum kısa süre içinde tamamlanıyor ve modem kullanıma hazır hale geliyor.

Modem Internet bağlantısı konusunda oldukça başarılı. 3Com U.S.Robotics 56K Message Modem'de olduğu gibi Aztech V.90 External ile de sorunsuz bir bağlantı sağlayabildik.

V.90 External, sadece Internet bağlantısı konusunda değil, voice özellikleriyle de kalitesini ispatlıyor. Arka panelde yer alan kulaklık ve hoparlör girişleri sayesinde sesli iletişim sağlamak ya da modemi bir telesekreter gibi kullanabilmek mümkün; fakat 3Com U.S.Robotics 56K Message Modem'in aksine tüm bunları gerçekleştirebilmek için bilgisayarınızın açık olması gerekli.

Modemle birlikte gelen kullanım kılavuzunda, modemin kurulumuyla ilgili bilgiler dışında hiçbir bilgiye yer verilmemiş. En azından modemle birlikte kullanıcıya sunulan yazılımların kısa bir açıklamasının yapılmasını beklerdik.

Aztech V.90 External, piyasada bulabileceğiniz en kaliteli modem değil; ama fiyat-performans oranı açısından değerlendirilebilecek bir ürün.

Aztech V.90 External, piyasada bu fiyata bulabileceğiniz en kaliteli modemlerden biri.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İlgi çekici tasarım; sorunsuz Internet bağlantısı; voice özelliği.

EKSİLER: Ekstra bir özelliği yok; kullanım kılavuzu çok yetersiz.

SONUÇ: Piyasada Aztech V.90 External'dan çok daha kaliteli modemler bulabilmek mümkün; ancak bunun için Aztech'e vereceğiniz paradan fazlasını gözden çıkarmalısınız.

DİKKAT!

Elinizde kopya bilgisayar programı kalmasın!

Bilgisayar programı kullanan herkesin, elinde kopya program olup olmadığını belirlemesi, eğer varsa eksik lisanslarını tamamlaması için son gün 15 Eylül 1999.

Bu sürenin sona ermesiyle yoğun bir denetim başlatılacak ve bu karar doğrultusunda, savcılık ve polis vasıtası ile gerçekleştirilecek arama ve incelemelerde kopya programlara rastlanması halinde sorumlular ağır yasal yaptırımlarla karşı karşıya kalacaktır.

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmadan kopyalanması, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Türk Ceza Kanunu uyarınca 5 yıla kadar **hapis cezası**, her bir kopya yazılım için 600 milyon TL'ye kadar **para cezası**, 3 yıla kadar **meslekten men**, kullanılan **bilgisayarlara el konulması**, kopya yazılım bedelinin **4 katına varan tazminatlar** gibi yaptırımları gerektiren ciddi bir suçtur.

Lisanssız yazılım kullanımı konusunda, firma sahibi, yöneticisi veya bilgi işlem müdürü olarak yasalar karşısında doğrudan sorumlusunuz.

Kuruluşunuzun prestiji ve geleceği için elinizdeki bilgisayar programlarının lisanslarını 15 Eylül'e kadar mutlaka tamamlayın!

Kullanıcılara tanınan bu imkan, satıcı firmalar için geçerli değildir; bu firmalara yönelik arama, inceleme ve yasal takipler kesintisiz devam edecektir.



BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak, lisanssız yazılım kullanımını önlemek ve bu konuda bilinç oluşturmak amacıyla yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu, kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. **Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.**

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Apple, Armada, Autodesk, Bilser, Bilkom, Bimeks, Empa, Eta, Karma, Likom, LinkSoft, Login, Logosoft, Mart Komputer, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis, Oracle, Vanenburg.

http://www.bsa.org.tr lisans@bsa.org.tr
tel: 0212. 272 22 39 faks: 0212. 272 50 24

Kampanya süresince telif hakları ile ilgili kanunların uygulanmasında herhangi bir kesinti olmadığından, üçüncü şahısların yapabileceği yasal takiplerden BSA sorumlu değildir.

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: 3D hızlandırıcılı kartların devamı.

3D HIZLANDIRICI KART	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	RAM MİKTARI	3D İŞLEMCİ ÇİPİ	QUAKE II DEMO1	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Asus V3800	Mayıs'99	275$	32MB	NVIDIA Riva TNT2	65.0fps 800x600 50,7fps 800x600	Çizgi, (0212) 273 14 91	TNT2'nin gelişmiş teknolojik özellikleri ve kartla gelen 3D stereo gözlük onu cazip kılıyor. Ancak 3D performansı düşük.
Diamond Viper V770 Ultra	Ağustos'99	269$	32MB	NVIDIA Riva TNT2	67,8fps 800x600 62,9fps 800x600	Karma, (0212) 233 30 30 Multimedya, (0212) 212 98 50	Diamond ViperV770 Ultra, oyuncuların rüyalarını gerçeğe dönüştürüyor. Gidin ve kendinize bir tane alın.
Diamond Stealth III S540	Ağustos'99	137$	32MB	S3 Savage4	56,3fps 800x600 35,8fps 800x600	Karma, (0212) 233 30 30 Multimedya, (0212) 212 98 50	Fiyat-performans açısından hiç bir kart, Diamond Stealth III S540'ın yanına yaklaşamıyor.
Leadtek Winfast 3D S320 II Ultra	Ağustos'99	250$	32MB	NVIDIA Riva TNT2	72,0fps 800x600 63,5fps 800x600	Turcom, (0216) 330 57 83	Leadtek kesinlikle bildiğiniz Tayvan firmalarından birisi değil ve Winfast S320 II Ultra piyasadaki en hızlı 3D kart.
Asus V3800 Deluxe	Ağustos'99	310$	32MB	NVIDIA Riva TNT2	65,3fps 800x600 55,1fps 800x600	Çizgi, (0212) 273 14 91	Asus V3800 Deluxe isteyebileceğiniz her şeyi sunuyor. Ama sunduklarının hiç biri en iyisi değil.
Gigibyte GA-660	Ağustos'99	198$	32MB	NVIDIA Riva TNT2	68,0fps 800x600 56,8fps 800x600	Empa, (0212) 599 30 50	Gigabyte, GA-660 ile yüksek performans ve en uygun fiyatı birleştiriyor. Ama bunu sağlıklı bir yoldan yaptığı tartışılır.
Matrox Millenium G400 Max	Temmuz'99	237$	32MB	Matrox G400	65.0fps 800x600 65.0fps 800x600	Turanlı, (0212) 216 05 20	G400 MAX hem sıkı oyuncular hem de profesyoneller için gözden kaçırılmaması gereken harika bir kart.
Pixel View Riva TNT M64	Temmuz'99	84$	32MB	NVIDIA Riva TNT2	40,1fps 800x600 28,9fps 800x600	Multimedya, (0212) 212 98 50	PixelView TNT2 M64 ucuza performans isteyenler için yeni bir seçenek. Ancak performansı çok düşük.

AÇIKLAMALAR

*Belirtilen fiyatlar ürünlerin incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

DONANIM

Teknik Sorular ve Cevaplar

3D kartlar gündemdeki yerini koruyor. Fakat eski sistemlerin çıkardığı sorunlardan bunalan okuyucularımız upgrade konusuna da gereken önemi göstermeye başladı.

S Sevgili *PC Gamer*,
İlk önce hepinize merhaba diyerek mektubuma başlamak istiyorum. Derginiz için söyleyecek fazla bir sözüm yok. Zaten herkes derginizin kalitesini biliyor. Sizlere böyle bir dergi hazırladığınız için teşekkür ediyorum ve sorularıma geçmek istiyorum.
1- Benim Pentium 166MMX, 2MB ekran kartı, 16MB RAM'den oluşan bir bilgisayarım var. Bunun yerine Pentium III 450, 32MB ekran kartı, 64MB S-DRAM, 4.3GB harddisk, Abit BH6 440BX ATX anakart, 14" monitör, TV kartı, 56K faks modem, 40X Cyberdrive CD-ROM'dan oluşan yeni bir sistem almayı düşünüyorum. Bana verilen fiyat 1250$. Sizce bu fiyata değer mi?
2- Bu konfigürasyonda beğenmediğiniz bir kısım var mı?
3- Bu sisteme Diamond Monster II (12MB) eklesem, bana ne gibi bir yararı olur.
4- Dual BIOS yöntemiyle sisteme iki işlemci takabilmem mümkün mü?
5- *Need for Speed – High Stakes*'i hızlı bir şekilde oynayabilmek için hangi çözünürlüğü tercih etmeliyim?
Sorularım bu kadar. Eğer sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim. Şimdiden hepinize teşekkür ediyorum. Yayın hayatınızda başarılar.
Fırat Taşkıran, Ankara

C 1- Bu konfigürasyon için 1250$ biraz fazla. Birkaç bilgisayarcıya daha sorarsan iyi olur. Çünkü bir sistem için sana verilen fiyat bilgisayarcıdan bilgisayarcıya değişecektir. Ancak bu noktada dikkat etmen gereken bilgisayarı alacağın yerin güvenilir olması. Sistemi aldıktan iki ay sonra bir sorunla karşılaşırsan, sana yardımcı olacaklarından emin olmalısın.
2- Almayı düşündüğün konfigürasyon oldukça iyi. Özellikle işlemci ve anakart seçimin çok doğru. RAM konusunda bizim tavsiyemiz 128MB S-DRAM. 64MB şu an için yeterli gibi görünse de kısa bir süre sonra yetersiz gelmeye başlayacaktır. Ekran kartı, TV kartı ve modem için bir marka vermemişsin. Ekran kartı olarak Creative TNT2 Ultra 32MB ya da Matrox G400 şu an için en iyi seçim gibi görünüyor. Yeni piyasaya çıkan Voodoo3 3500'ü de göz ardı etme. TV kartı olarak AverMedia ya da Hauppauge alabilirsin. Bu iki TV kartı, görüntü kalitesi ve performans açısından çok başarılı. Modem alırken de external bir modem almanı tavsiye ederiz. Diamond Supra ya da U.S. Robotics 56K Message piyasanın en iyileri. Eğer illa internal modem alacağım diyorsan, Apache'yi tercih edebilirsin. Apache modemler ucuz fiyatları ve üstün performanslarıyla seni memnun edecektir. Bir de monitör konusu var. 14" monitör sıkı bir oyuncu için kesinlikle yetersiz. Oyun oynarken rahat etmek istiyorsan, en azından 17" monitör almalısın.
3- Bu konfigürasyona Diamond Monster II eklemen sana çok fazla bir şey kazandırmaz. Sadece TNT2, Savage4 ya da Matrox ekran kartı alırsan, Diamond Monster II ile Glide desteğine sahip olabilirsin. Ama artık tüm oyunlar Direct3D ya da OpenGL desteğine sahip.
4- Çift işlemci kullanımının Dual BIOS ile ilgisi yok. Bunun için sistemine çift işlemci takabileceğin bir anakarta ihtiyacın var. Örneğin bu sayımızda incelediğimiz Abit BP6, çift Celeron işlemci kullanımına izin veren anakartlardan birisi.
5- *Need for Speed – High Stakes*'i en hızlı oynayabileceğin çözünürlük 640x480. Ama daha iyi grafik kalitesi için 800x600 çözünürlüğü seçmelisin. Bu çözünürlükte de oyun fazla yavaşlamaz.

Sorunsuz bir modem mi arıyorsunuz? O zaman Diamond Supra Express tam size göre.

Oyun Makinesi

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'yi temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 1500$' dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. Bu ay Oyun Makinesini upgrade ettik. Artık vakti gelmişti. Ama 300Mhz'in işlemci için yeterli olduğuna karar verdik. 3D hızlandırıcı kartımızı da Voodoo2'ye yükselttik. Zaten Voodoo2 kartlar PII ile birlikte daha iyi performans veriyor. Ayrıca artık 32MB EDO değil 64MB SD RAM öneriyoruz.

- Intel Pentium II 300
- 64 MB SDRAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster AWE 32 ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 0.26mm çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

S Merhaba,
Ben derginizi her ay alan bir okuyucunuzum. Derginiz içerik bakımından çok güzel. Ama derginin fiyatının her ay artmasının sizin suçunuz olmadığını ve fiyatın 5$ olmasının TL üzerinden sürekli artışı da beraberinde getirdiğini söylüyorsunuz. Derginin 5$ olması için kafanıza silah dayayan birisi varsa lütfen söyleyin.
1- Kuzenimin Pentium 150, 32MB RAM, 4.2GB+1.2GB harddisk, 4MB S3 Virge GX2, Creative ses kartı ve 56K modem'den oluşan bir bilgisayarı var. *Fifa99* ve *NFS4*'ün beta versiyonları açılmıyor. Tahminime göre ekran kartının sürücülerinde sorun var. Ekran kartını S3 Virge DX/GX diye aldık ama şimdi GX2 gibi görünüyor.
2- Bana ucuz, Direct3D ve OpenGL desteğine sahip PCI bir ekran kartı önerir misiniz?
3- Bilgisayarımı ilk aldığım zaman *Fifa99*'da "Direct3D device 1" olarak gözüküyordu ve oyunu oynayabiliyordum. Ancak bilgisayarıma format attıktan sonra oyunu açamamaya başladım Ekran kartım S3 Trio 3D 4MB AGP. Acaba sorunum nedir?
4- Bana ekran kartımı overclock edebileceğim basit ve kullanışlı bir program

önerebilir misiniz?

Mektubuma cevap verirseniz çok memnun olacağım. Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Coconut Monkey'e selam, hayata devam...

Aras Ortaç, Ankara

C Derginin 5$ olması için hiç kimse kafamıza silah dayamıyor. Ama senin de takdir edeceğin gibi bir derginin çıkması için büyük harcamalar yapılıyor. Ama biz bu durumu mümkün olduğunca okuyucularımıza yansıtmamaya çalışıyoruz. Eğer dergiyi daha ucuza satmaya kalkarsak kalitemizden çok şey kaybederiz. Bizim amacımız, Türkiye'nin en kaliteli dergisini sizlere sunabilmek.

1- Kuzeninin sorunu, senin de tahmin ettiğin gibi büyük ihtimalle sürücülerden kaynaklanıyor. Internet'ten bu kart için en son sürücüleri download edin ve kartı bir de bu sürücülerle kurun. Ama bu da soruna çare olmayabilir. S3'ün eski ekran kartları, dünyanın en sorunlu ekran kartlarının başında geliyor.

2- Direct3D ve OpenGL desteğine sahip ve PCI veriyolunu kullanan en iyi kartlar S3 Savage4 işlemcili kartlar. Bunların fiyatı da oldukça ucuz. Voodoo3 2000'lerin de PCI versiyonları var. Ancak bu kartların OpenGL desteği oldukça sınırlı.

3- S3 Trio 3D 4MB AGP için de Virge için söylediklerimiz geçerli. Kendi kartın için de son sürücüleri yüklemende fayda var. Ama her iki kartın da ömrü çoktan doldu. Böyle sorunlarla uğraşmak istemiyorsan, daha yeni ve hızlı bir ekran kartı al.

4- S3 Trio 3D 4MB AGP'yi overclock etmeyi aklından bile geçirme. Yoksa kartını çöpe atmak zorunda kalırsın.

S Sevgili *PC Gamer*,

Bu faksı hemen okuyup cevap verirseniz çok memnun olurum çünkü sorularım çok acil. (Bir terör örgütü arkadaşlarımı kaçırdı ve eğer bu soruların cevaplarını hemen onlara fakslamazsam...) Sanırım olayın ciddiyetinin farkındasınız.

1- Benim Celeron 333 (büyük ihtimalle A ama çok da emin değilim) işlemcili bir bilgisayarım var. Anakartım BX440, 32MB da RAM'im var. Bu sisteme eğer overclock yaparsam (mesela 366Mhz yaparsam) kitlenme ya da CPU yanması gibi sorunlar yaşar mıyım?

2- Sadece bilgisayarın setup'ındaki "CPU settings"ten işlemci hızını değiştirsem olayı çözmüş olur muyum? Olamıyorsam overclock işlemini nasıl yapabilirim?

3- Diyelim ki overclock yapmayı başardım. Gözle görülür bir performans artışı sağlayabilir miyim?

Creative Savage 4'ün PCI versiyonu da var ve fiyatı da oldukça ucuz.

4- Bende bir Voodoo3 2000 var. Bunu bir TNT2 (Ultra değil) ile değiştirmeyi düşünüyorum, siz bu konuda ne dersiniz? Biraz bekleyip Voodoo3 3500 mü almalıyım. Acaba Voodoo3 3500'de AGP4X ya da 32MB RAM gibi özellikler olacak mı?

Eğer bu faksı cevaplamazsanız adamlara sizin adresi veririm ama arkadaşlarım ölür ve bu da hiç iyi olmaz. İşin şaka kısmı bir tarafa, bu bilgiler bana çok lazım. Cevaplarsanız çok mutlu olurum. Aslında cevaplamazsanız bir daha dergiyi almam diyecektim ama baya hikaye yazdık. Daha fazlasına gerek yok diye düşündüm.

Şaffah The Boy, faks yoluyla

C Arkadaşların için çok üzüldük. Elimizden gelen her şeyi yapmaya hazır olduğumuzu bilmeni isteriz. İşte sorularının cevapları. Bunlar sadece arkadaşların için...

1- Öncelikle Celeron 333 işlemcilerin A olması ya da olmaması gibi bir durum olmadığını belirtelim. Sadece Celeron 300'ler A olabilir. A'nın anlamı ise, işlemcinin 128K büyüklüğünde bir önbelleğe sahip olduğudur. İlk çıkan Celeron 300'lerde ön bellek yoktu. Daha sonra bunlara 128K önbellek eklendi ve bu işlemcilere Celeron 300A adı verildi. Bundan sonra çıkan tüm Celeron'larda bu önbelleğe yer verildiği için, A harfi bir daha kullanılmadı. Overclock konusuna gelince... Celeron overclock için en uygun işlemcilerden biri. Yani Celeron 333'ünü 366'ya overclock edersen yanma ya da kilitlenme gibi sorunlarla karşılaşmayacağına emin olabilirsin.

2- İşlemcini overclock edebilmek için BIOS'tan işlemci hızını seçmen yeterli. Eski anakartlarda jumper ayarlarıyla gerçekleştirilen bu işlem, yeni anakartlarda BIOS'tan kolaylıkla yapılabiliyor.

3- Overclock sonucunda belli bir performans artışı sağlayabilirsin. Ama bu artış kendini hissettirecek kadar büyük olmaz.

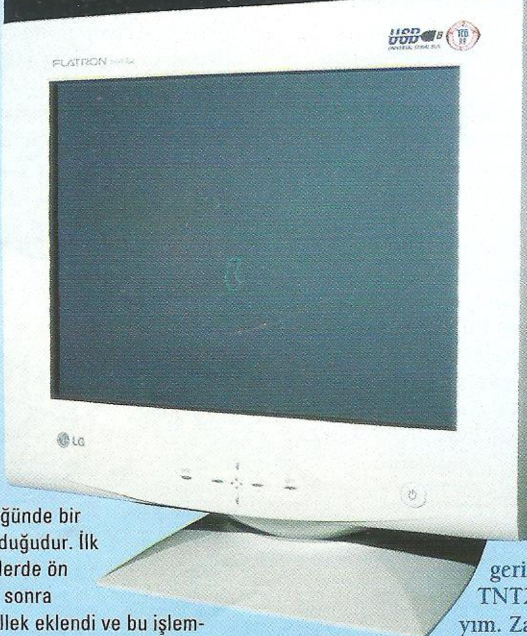
4- Aslında Voodoo3 2000'i değiştirmene gerek yok. Ama değiştirmekte kararlıysan TNT2 ya da Voodoo3 3500'ü seçmek senin elinde. Voodoo3 3500 4X AGP ya da 32MB RAM'e sahip değil. Ama işlemcisi çok hızlı ve kartın üzerinde TV tuner var. Eğer 32-bit renk desteği istiyorsan ve AGP 4X ya da 32MB senin için önemliyse TNT2 al. Glide desteği ve hız önemli diyorsan, Voodoo3 3500 al. Son karar senin.

Umarız arkadaşlarını kurtarabilmişizdir. Lütfen bizi merakta bırakma ve durum hakkında bilgi vermeye devam et.

S Selam *PC Gamer*,

Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Temmuz sayısında yayınlanan bir mektuba cevap vermek istiyorum. Bir okuyucunuz kartının bir "Voodoo2 killer" olduğunu savunmuş ve TNT2'nin de "Voodoo3 killer" olmasını beklediğini yazmış. Ama bende Voodoo3 3000 var ve bence o tam bir "TNT killer". Ben kartıma laf ettirmem ve kimseden de böyle bir şey beklemem. Madem o mektup yayınlandı, bu da ona cevap olsun.

Ayrıca hız önemli değil, görüntü kalitesi önemli diyenlere de birkaç sözüm var. Sistemler gittikçe canavarlaşıyor. Oyunlar daha güçlü bir sistem istiyor. Bu durumda ben Voodoo3 2000'in bile gerisinde kalan TNT2'yi ne yapayım. Zaten böyle bir



LG Flatron, yüksek çözünürlüklerde de kalitesini ispatlayabilen bir monitör.

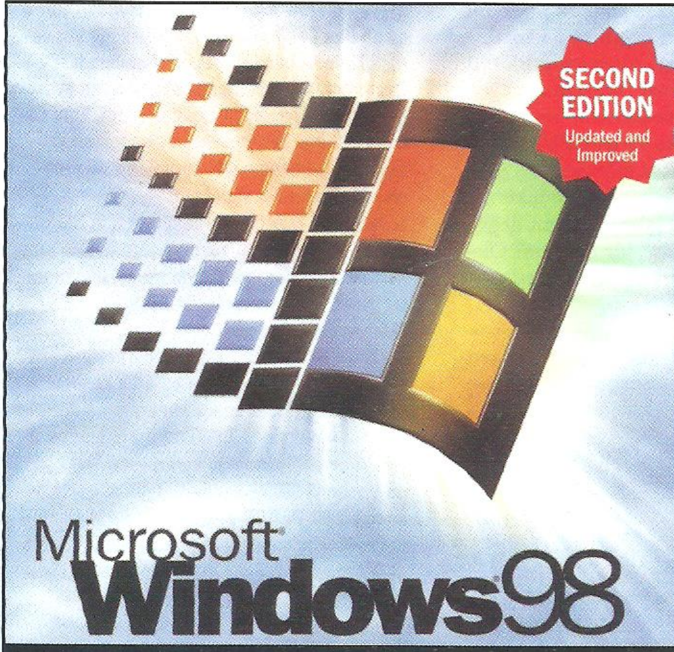
Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:

Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:

donanim@pcgamer.com.tr



Windows 98 Second Edition'la daha önceki sorunlar büyük ölçüde giderilmiş.

eksiklik olmasaydı, TNT2 çıkmazdı. Son olarak sizden bir tavsiye isteyeceğim. Bana bir force feedback joystick ve bir modem (Diamond Supra ve U.S. Robotics dışında) tavsiyesi verir misiniz? Derginiz çok iyi gidiyor. Hep Böyle!

İsmail Ferzeli, Aydın

C Bir okuyucumuzun TNT2'nin Voodoo3' ten daha iyi olduğunu savunmasına bu kadar kızmana pek bir anlam veremedik doğrusu. Sen Voodoo3'ü beğenme hakkın varsa, onun da TNT2'yi beğenme hakkı var. Ve bunu ifade etmekte de serbest. Aynı şeyler senin için de söz konusu. O mektubu nasıl yayınladıysak senin mektubunu da yayınlamakta bir sakınca görmüyoruz. Çünkü biz herkesin fikrine saygılıyız. Teknik editörlerimizden Tuğbek TNT2 hayranıyken, Cem tam bir Voodoo3 taraftarı. Ama asla bu konuda birbirlerine girmiyorlar. Bizce herkes herkesin fikrine saygılı olmalı...

Tavsiyelere gelince. Force feedback joystick olarak Logitech Wingman Force, modem olarak da Apache ya da Aztech alabilirsin.

S Merhaba,
Derginizde incelediğiniz LG Flatron'a editörün seçimi ödülünü vermişsiniz. Ben de Flatron almak istiyorum ama bir haber grubunda okuduğuma göre 800X600 çözünürlüğün üzerindeki çözünürlüklerde görüntü kalitesi bozuluyormuş. Siz de görüntü kalitesi hakkında pek bir şey yazmamışsınız. Eğer mümkünse görüntü kalitesi hakkında biraz daha bilgi verir misiniz?

Teşekkür eder, çalışmalarınızda başarılar dilerim.

Ozan Çetin, e-mail yoluyla

C Testlerimiz sırasında böyle bir sorunla karşılaşmadık. LG Flatron'un görüntü kalitesi mümkün olan her çözünürlükte bizi tatmin etmeyi başardı. Monitörün renkleri oldukça parlak ve belirgin. Zaten bir monitörde çözünürlük arttıkça görüntü kalitesinde düşüş olmaz. Sadece tazeleme hızında düşüş görülür. Bunun da görüntü kalitesiyle alakası yoktur.

S Derginizi büyük bir zevkle okuyorum. Benim donanımla ilgili birkaç sorum var ve size danışmak istiyorum.

1- Bence dergide biraz bilgisayar terimleri dersi vermelisiniz. Merak ettiğim şu terimleri bana açıklarsanız sevinirim: ftp, cookie.

2- ATX kasalar hakkında bilgi verir misiniz? Sanırım benim bilgisayarımın kasası mini tower. Bende 200MMX işlemcili bir sistem var. Bunu ATX kasaya takabilir miyim? Ayrıca 32MB EDO RAM'im var. Duyduğuma göre EDO RAM'ler piyasadan kalkmış. Şimdi ben bunu nasıl 64MB yapabilirim? Komple değiştirsem olur mu?

3- Network'ten oyun oynamak için ethernet kartı dışında bir şeye ihtiyaç var mı? Serial kabloyla gereken performans alınır mı? Oyunun hızı server'a göre mi olur yoksa en yavaş bilgisayara göre mi olur?

4- Benim bildiğim kadarıyla 3dfx ve TNT'ler 2D ekran kartlarının yanına ek olarak takılıyor. Her ikisini de aynı anda yapabilen kartlar var mı? Performansları nasıl?

5- Bende 8MB'lık bir Voodoo2 var. Ama Half-Life'ta istediğim hıza 640x480 çözünürlükte bile ulaşamıyorum. Sizce ekonomik bir şekilde nasıl bir işlemciye ihtiyacım var?

6- 14" monitörüm var. Bununla oyunları 800x600 çözünürlükte oynayabilir miyim?

7- Sizce Windows 95 mi yoksa Windows 98 mi kullanmalıyım. Ben önceleri Windows 98 kullanıyordum ama iki kez çökünce Windows 95'e döndüm.

Ahmet Ömer Özütemiz, e-mail yoluyla

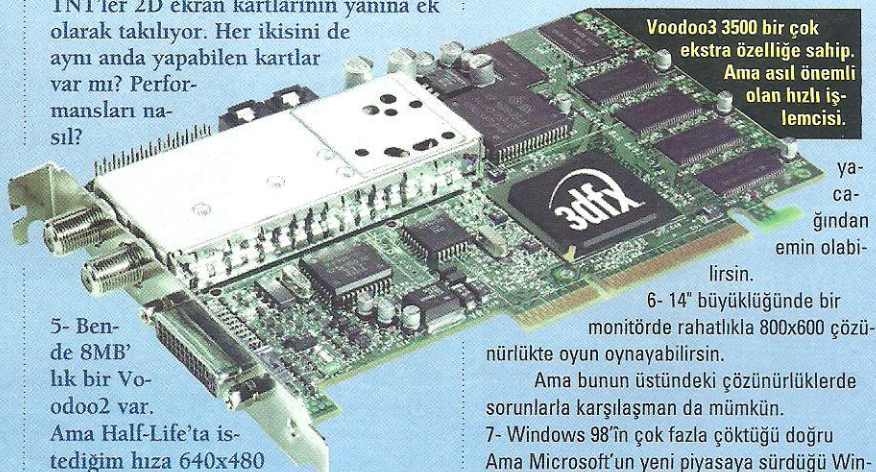
C 1- Bilgisayar terimlerini bu köşede elimizden geldiğince açıklamaya çalışıyoruz. Ama bunlar genellikle oyunlarla ilgili terimler oluyor. ftp, dosya alış verişi için kullanılan bir protokoldür. Web sayfaları gibi görsel içeriği yoktur. ftp sayesinde uzaktaki bir server'a bağlanır ve ihtiyacın olan dosyayı oradan çekebilirsin. Cookie'ler ise Web sayfalarının seni gözlemesine yarar. Bunlarda siteye ne zaman girildiği ve ne zaman çıkıldığı gibi bilgiler tutulur.

2- ATX kasalar, ATX anakartlar için kullanılan kasalardır ve mini tower kasalardan daha büyüktür. Kendi sistemini ATX kasaya takman mümkün değil. Zaten sistemin ölmeye yüz tutmuş. Sen en iyisi sistemini yenile, bu arada ATX bir anakart ve ATX bir kasa al.

3- Oyunun hızı sadec server'ın hızına ve network hızına bağlıdır. Düşük konfigürasyonlu bir bilgisayar bağlantının hızına etki etmez. Network üzerinden oyun oynamak için iki adet ethernet kartına sahip olman yeterli. Ama eğer ikiden çok bilgisayarı birbirine bağlamak istiyorsan, bir de hub'a ya da switch'e ihtiyacın var. Serial kabloyla yapacağın bağlantı ancak iki bilgisayar arasında olabilir ve performansı network'ten alacağın performansın oldukça altında kalır.

4- Ne yazık ki yanlış biliyorsun. TNT'ler ilk çıktıkları günden beri hem 2D hem de 3D ekran kartı görevi görüyorlar. Voodoo2 senin dediğin gibi 2D bir ekran kartına ek olarak takılıyorlardı. Ancak Voodoo3'ler de artık hem 2D hem de 3D ekran kartı yerini tutabiliyorlar.

5- Ekonomik bir işlemci istiyorsan Celeron 400'ü tavsiye ederiz. Bu işlemcinin fiyatı çok düşük ve fiyat-performans oranı oldukça yüksek. Performans olarak da ihtiyaçlarını karşılayacağından emin olabilirsin.



Voodoo3 3500 bir çok ekstra özelliğe sahip. Ama asıl önemli olan hızlı işlemcisi.

6- 14" büyüklüğünde bir monitörde rahatlıkla 800x600 çözünürlükte oyun oynayabilirsin.

Ama bunun üstündeki çözünürlüklerde sorunlarla karşılaşman da mümkün.

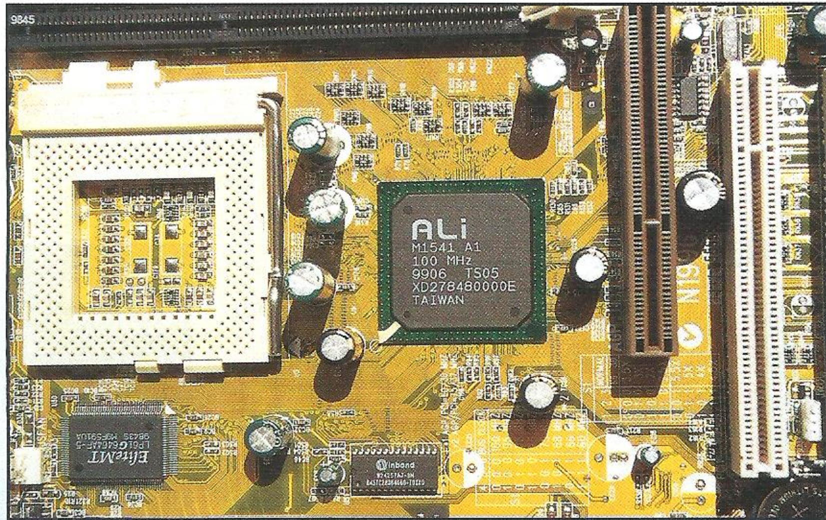
7- Windows 98'in çok fazla çöktüğü doğru Ama Microsoft'un yeni piyasaya sürdüğü Win-

dows 98 Second Edition'da bu sorunlar büyük ölçüde giderilmiş. En iyi seçim de Windows 98 Second Edition kurman olacaktır.

S Merhaba,
Derginizi bu yıl başından beri okuyorum. Çokta beğeniyorum. Benim soru listem oldukça kabarık.
1- Bilgisayarımı upgrade ettirmeyi düşünüyorum. Bana bir bilgisayarcı önerir misiniz?
2- Bir oyuncu olarak Voodoo3 3000 mi, Voodoo3 3500 mü yoksa Creative TNT2 Ultra mı almalıyım? Voodoo3 3500'deki özellikler bir oyuncu için önemli mi? Pentium II 266, bu kartlarla birlikte çalışabilir mi?
3- Yeni bir anakart alırsam sürücüleri ve Windows'u yeniden yüklemem gerekir mi?
4- Harddisk için hangi markayı tavsiye edersiniz? Seagate iyi mi?
5- RAM için hangi markayı tavsiye edersiniz?
Sorularımı cevaplarsanız çok memnun olurum.

Can Kobek, e-mail yoluyla

C 1- Bilgisayarını upgrade etmeyi düşünüyorsan, Kadıköy piyasasındaki bilgisayarcılara uğra ve hepsinden fiyat al. Daha sonra tercihini bu doğrultuda yapabilirsin. Kesin olan bir şey varsa, o da en uygun fiyatları Kadıköy'de bulabileceğindir.
2- Bahsettiğin kartların üçü de iyi kartlar. Creative TNT2 Ultra ve Voodoo3 3000'i daha önce donanım köşesinde inceledik ve ikisine de editörün seçimi ödülünü verdik. Bu sayımızda incelediğimiz Matrox G400 de oldukça başarılı bir 3D ekran kartı. Onu da göz ardı etme. Voodoo3 3500'ü henüz incelemediğimiz için kesin bir şey söyleyemeyiz. Ama işlemcisinin bu güne dek piyasaya çıkan en hızlı işlemci olacağı söyleniyor. Bekleyip görmek lazım. Ama Voodoo3 3500'deki TV tuner ya da MPEG özelliklerinin oyuncular için bir faydası yok. Sadece multimedya konusunda bir çok fonksiyona tek bir kart ile sahip olmana yarıyor.
3- Yeni bir anakart alırsan illa ki sürücüleri ya da Windows'u baştan yüklemene gerek yok. Ama sistemin değiştiği için eski Windows'unla sorun yaşamayacağına dair bir garanti veremeyiz. İşini sağlama almak istiyorsan Windows'u ve sürücüleri baştan kur. Ama daha önce de söylediğimiz gibi buna mecbur değilsin.
4- Harddisk'te marka kadar model de önemli. Mesela Seagate oldukça iyi bir marka olmasına karşın Medialist serisi bizi memnun etmeyi başaramadı. Quantum'un Fireball ve Western Digital'in Caviar serileri Seagate'in Medialist serisinden çok daha başarılı.
5- RAM konusunda markanın pek önemi yok. Önemli olan RAM'lerin üzerinde yer alan çipler. Ama illa ki marka dersen, Hyundai ya da Century'yi öneririz. Bu iki markanın avantajı ithalatçılarının belli olması ve sağlam bir garanti ile satılmaları.



Ali çipsetleri AMD işlemciler için üretilen çipsetlere verilebilecek en iyi örnek.

S Merhaba PC Gamer,
Derginin sayfalarını karıştırırken bana yardımcı olabileceğinizi düşündüm. Benim Pentium II 266, 64MB RAM, SİS 6326 8MB ekran kartı, Intel LX çipsetli bir bilgisayarım var. Size birkaç sorum olacak. Acaba ekran kartım bütün oyunları destekler mi? Ayrıca bilgisayarımın şu anki standartlara göre durumu nasıl? Bütün oyunları çalıştırır mı?
Selamlar.

Emir Kalyoncu- e-mail yoluyla

C Ne yazık ki bilgisayarın ömrünü sürat le dolduruyor ve son günlerini yaşıyor. Ekran kartı için de aynı sözler geçerli. Piyasada ardı ardına yeni 3D kartlar boy gösterirken, senin ekran kartının yeni çıkan veye çıkacak olan oyunları sırtlaması oldukça zor görünüyor. Senin anlayacağın sisteminin durumu şu anki standartlara göre oldukça vahim. Bizce bir an önce upgrade düşünmeye başlamalısın. Ancak sağlam bir upgrade ile rahat edebilirsin.

S Selamlar,
Uzun uzun derginizi övme gereği hissetmiyorum. Zaten bunu herkes biliyor Direk soruma geçiyorum ama geçmeden önce kısa bir eleştiri yapmak istiyorum. Derginizin verdiği CD'yi daha bir kez bile CD-ROM'uma takmadım. Ve benim gibi birçok insan olduğunu düşünüyorum. Evet tek eleştirim bu. Dergi diğer yönleriyle harika. Kaç lira olursa olsun alacağım anlayacağınız. Sorunum şu: Benim Pentium 200 MMX, 64MB RAM, 4MB Diamond Stealth ve tabi buna bağlı olarak MMX anakartım var. Ben makinemin işlemcisini değiştirmek istiyorum. Pentium II, Pentium III ya da Celeron alsam anakartı da değiştirmem gerekiyor. Ben ise bunun yerine işlemciyi AMD K-6 almak ve ayrıca bir anakart masrafından kurtulmak istiyorum. Buradan kurtaracağım parayla da yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum. Zaten ekran kartı konusunda bizlere aşırı derecede yardımcı oluyorsunuz. Ama AMD işlemciler hakkında fazla bir bilgim yok. Bu konuda sizden bol miktarda bilgi istiyorum. Hatta hangisini almam konusunda da yardımcı olursanız sevinirim.
İlginiz için şimdiden teşekkürler. Hepinize başarılar dilerim.
Zafer Alkoç, e-mail yoluyla

C AMD işlemciler aslında oldukça iyi işlemciler. Özellikle fiyat-performans oranı bakımından Intel'in tüm işlemcilerine fark atıyorlar. 3D Now! Özelliğinin de oyun üreticileri tarafından desteklenmeye başlanması, bu işlemcilerin performansını daha da arttırıyor. AMD'nin K6 işlemcileri pek başarılı olmasa da bundan sonra çıkartılan K6-2 ve K6-3 özellikle ucuz fiyata yüksek performans arayanlar için iyi bir seçim. Ama ne yazık ki AMD ülkemizde çok az tanınıyor. Bunun nedeni ise sadece yetersiz tanıtım. Intel Pentium III'ü çıkardığında her yerde bunun reklamını yaparken, AMD'nin yeni işlemcilerinden çok az sayıda kullanıcının haberi oluyor.
Asıl kötü haberse, AMD K6 serisinden her hangi bir işlemciyi eski TX anakartınla kullanamayacak olman. Pentium 200 MMX ile K6 işlemcilerin yapısı aynı. Ama her iki işlemci için kullanılan anakartlar birbirlerinden farklı. Bu farkı yaratan da anakartın üzerinde yer alan çipsetler. AMD işlemciler için üretilen anakartların üzerinde çoğunlukla Ali Aladdin ya da VIA çipsetleri yer alıyor. Bunların Intel anakartlardaki karşılığı BX, LX, ZX... Herhangi bir BX çipsetli anakartta AMD işlemcileri kullanamayacağın gibi, Ali Aladdin ya da VIA çipsetli bir anakartta da Intel'in işlemcilerini kullanman mümkün değil. En iyisi önce anakartını, işlemcini ve RAM'lerini değiştir. Ekran kartını daha sonra düşün.

PCG

Quake III geliyor derken gerçeği oldu. . .

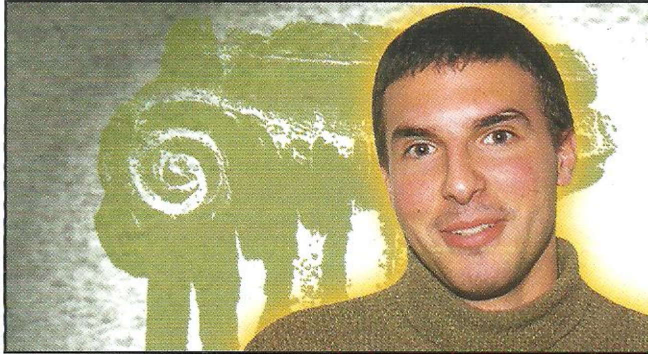
Bugün 24 Ağustos. Sabahın saat 8:00'i. Büyük sallantıdan bu yana tam bir hafta geçti. Başım kelimenin tam anlamıyla çatlıyor; ama yazımı yetiştirmem lazım. Gerçekten de şu anda tek satır yazacak halim yok. Doğal afettir, ne zaman geleceği kestirilemez belki ama yıkımın bu kadar da büyük olmaması için bir şeyler yapılabilirdi, tedbirli olunabilirdi. Bari bundan ders alınsın ve zaten deprem kuşağı üzerinde olduğu bilinen yurdumuzda inşaatlara gereken özen gösterilsin, göstermeyip binlerce kişinin hayatıyla oynayanlar da hak ettikleri cezayı bulsun. Depremde yakınlarını ya da mallarını kaybeden okurlarıma başsağlığı, yaralanan herkese de acil şifalar diliyorum, acılarını paylaşıyorum.

İstanbul'a geri döndüğümde her yeri sesssiz sakin buldum. İnceden yağan (ya da yağmak için kasan desem daha doğru) bir yağmur, herkesin yüzünde buruk bir üzüntü ifadesi...

Dediğim gibi bu ay gerçekten keyifsiz; ama bunu size yansıtmamak için elimden geleni yapacağım. Aslında pek fazla anlatılacak bir şey de olmadı, zaten çok oyun oynayamadım, neredeyse bütün ay İzmir'deydim. Sonra zaten şu felaket geldi, her şey alt üst oldu. Geçen ay şöyle bir bahsetmiştim hatırlarsanız, *Thief 2* yolda diye... Bu yazıda onun hakkında bir şeyler anlatmak istiyorum. Zaten 3-4 tane resim koymayı düşünüyorum, yazı kısmı kısa olacak, idare edin.

Tam adının *Thief 2: The Metal Age* olması beklenen bu yeni oyunun yayıncısı yine Eidos olacak. İlk oyunda da kullanılan Dark isimli motordan yararlanacak olan (ancak *Thief 3* gibi bir proje olursa tamamen yepyeni bir motorun geliştirileceği söyleniyor) *Thief 2*'de, yine aynı şehirde bulunacak ve Garrett adlı hırsızı canlandıracaksınız. Grafiklerin oldukça geliştirileceği ve 3D efektlerinin daha fazla kullanılacağı söyleniyor. Ayrıca düşmanlarınız da eskisinden çok daha zeki ve çevrelerindeki gariplikler daha duyarlı olacaklar (söndürdüğünüz meşaleleri tekrar yakmak gibi işler yapabilecekleri söyleniyor). Ayrıca oyunun geçtiği mekanlar çok daha ayrıntılı olarak modellenecek, Art Deco tarzı mimarinin kullanılması sayesinde oyunun zaman zaman Batman duygusu vereceği de söylentiler arasında.

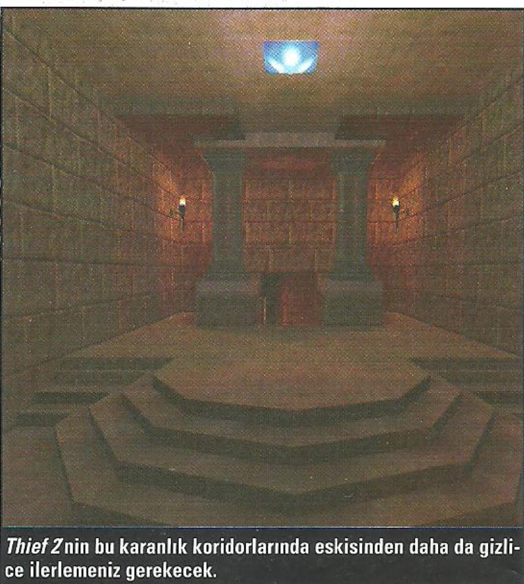

Dikkat etmeyip gürültü çıkarırsanız sonuçlarına hazırlıklı olmalısınız.

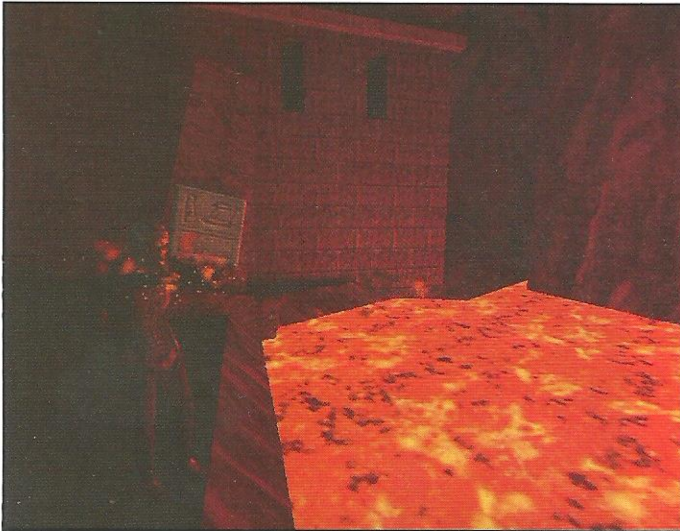

Cüneyt Halu

Büyük bir acı içinde olduğumuz şu günlerde, yine de içinizden oyun oynamak geldiğinde *Thief 2: The Metal Age* hakkındaki dedikodularıma bir göz atın.

Thief 2: The Metal Age'de artık karşınıza çıkan düşmanların neredeyse hepsi insan olacak, ilk oyundaki gibi zombilerle falan uğraşmayacaksınız. Düşmanlarınızın kullandıkları taktikler de ilk oyundaki gibi, yani üzerinize ok atıyor, garip garip büyüler yapıyor ya da kılıçlarıyla doğrudan üzerinize saldırabiliyorlar. Oyunda ayrıca tamamen başka bir hikaye olan robotlar da (yanlış okumadınız, robotlar!) bulunacakmış.

Bu arada *Thief 2*'deki multi-player desteğinin yalnızca yardımlaşmalı oyun için olduğunu da belirtmek istiyorum, birbirinizle yarışmanız mümkün olmayacak. 16 farklı görevin bulunması planlanan oyun, ilk *Thief*'te olduğu gibi yine Act'lere ayrılacak. Yani en başlarda adamımız Garrett çalıp çırpacak sonra dışarıdan görünenden başka işlerin döndüğünü anlayacak ayrıca karşı tarafın planlarını bozmak için de çeşitli yollar deneyecek. Tanıyanlar, benim ne kadar vahim bir 3D hastası olduğumu bilirler, neredeyse başka tür oyun oynamam diyebilirim. Bu kadar oyunun arasında hala daha *Doom* ve *Doom2*'den zevk alabilen


Thief 2'nin bu karanlık koridorlarında eskisinden daha da gizlice ilerlemeniz gerekecek.


Hmmm, şu yamyamlar ateşin üstünde nasıl yürüyorlardı yahu?

(hatta onları ayrı bir kategoride tutup laf söyletmeyen) biriyim. Ancak bu türün giderek tıkandığını sanırım sizler de benim kadar fark ediyorsunuz. "Etrafta koştur ve hareket eden her şeyi dümdüz et" mantıklı oyunlar ne kadar güzel olsalar da, bir yerden sonra insanı sıkmaya başlayabiliyorlar. Tabii bu noktadan sonra birçok kişiyi saatlerce oyalayan multi-player işi ortaya çıkıyor; ancak oyunlarda kendinizi kanıtlama düşüncesi taşımıyorsanız (tıpkı benim gibi) 15-20 kişi arasından birinci olmak da bir şey ifade etmemeye başlıyor. Benim oyun oynama anlayışım merak üstüne kuruludur, yani mesela *Quake II*'de çok iyi DeathMatch oynayamam; ama elimde bütün gizli yerlerin listesi vardır. Zorlandığım yerlerde de hile yapmaktan hiç mi hiç çekinmem. Hatta birçok 3D oyunu en son zorluk seviyesinde oynayıp ölümsüzlük hilesi yaparım (o zaman etraf daha dolu oluyor ve daha eğlenceli oynanıyor); Çünkü oyunlarda görsellik benim için her şeyin önünde gelir, en son zorlukta da bitirmek için kendimi kasmam. Onun yerine oyundaki bütün köşeleri keşfetmek bana daha çok zevk verir. Herhalde aranızda benim gibi düşünenler vardır. Lafı şimdi bağlayacağım, sabırsızlanmayın. Kendimle ilgili bu kadar geyiği yapmamın nedeni *Thief: The Dark Project*'i neden bu kadar sevdiğimi anlatabilmek. Biliyorsunuz, *Thief*'te öyle hareketli sahneler yoktur; ama inanılmaz bir atmosfer ve heyecan hakimdir. "Hareket olmadan heyecan" gibi bir kavram belki de ilk kez bu oyunla ortaya çıktı ve beni kalbimden vurdu! *Thief 2: The Metal Age*'in çıkışı için 2000 başları gibi bir tarih planlanıyor, belki Mart veya Nisan civarı... Sabırsızlanıyorum. Ufak bir not: Internet'te oyunun bir logosunu buldum; ama o kadar küçüktü ki dergide basılması imkansızdı. Ancak göze oldukça hoş görünüyordu, haberiniz olsun. Bu arada *Thief Gold* diye bir şeyden de bahsediliyor, sanırım bu *Thief: The Dark Project* için bir görev paketi olacak. Ayrıntılı bilgi edinir edinmez size bu sayfalardan aktarmaya çalışırım. Bir de *Heroes of Might and Magic III* için çıkacak bir genişleme paketi var, adı Armageddon's Blade. Açıkçası bu tür oyunlara hiçbir zaman çok ilgim olmadı; ama sonuçta bu expansion seti için de birkaç satır yazmam gerekir. *Armageddon's Blade* ile yaklaşık 20 tane yeni kahraman geliyor ve oyuna 6 tane de yepyeni senaryo ekleniyor. Ayrıca yeni düşmanlar, ejderhalar ve karakter sınıfları da var. Oyuna eklenen random map generator (her seferinde farklı haritalar için) sayesinde sınırsız bir oynanabilirlik söz konusu. Yabancı bilgisayar oyun dergilerinde reklamını görmüştüm, bu yazıyı okuduğunuz sıralarda çıkmış olabilir.

Sarsıntısız günler dileğiyle... Kendinize çok dikkat edin.

cuneyth@pcgamer.com.tr

PCG

BUG PATCHLERİ*

***Machines* v. 1.1** (Acclaim): Bu versiyon, MSN Gaming Zone oyuncularına çok daha sağlam bir bağlantı kurma imkanı sağlıyor. *MACHN11.ZIP*

***Powerslide* v. 1.04** (GT Interactive): Bir komut satırı seçeneği ile GameGauge hız testi yapılmasına olanak tanıyor. Banshee ve Voodoo3 grafik kartlarında yüksek çözünürlük desteği getiriyor. Voodoo3 kartlar artık eskiden olduğu gibi Banshee değil, Glide kartı olarak tanınıyor. Böylece Voodoo3'lerde de aydınlatma efektlerini kullanabiliyorsunuz. Bazı ses kartlarındaki HRESULT ile ilgili sorun gideriliyor. Avrupa kopyalarındaki bazı tür CD sürücüleri tanımama hatası düzeltilmiş. Ayrıca Avrupa baskısında kopya koruma hatası yüzünden bazı makinelerin çökmesi giderilmiş. Yani Avrupa versiyonunun saçmalıkları düzeltiliyor. Bazı görüntü kartlarında mouse'un yavaş hareket etmesi sorunu çözülmüş. *PSLID104.ZIP*

***Requiem: Avenging Angel* v. 1.2** (3DO Company): Oyunun Direct3D versiyonunda dithering özelliğini aktif hale getirerek görsel kalitenin oldukça artmasını sağlıyor. Buna ek olarak bu güncelleme sayesinde auto-mipmapping kaldırılıyor: Oyundaki bütün dokular mip-map kullanılmadan daha iyi görünüyorlar. Microsoft DirectInput kullanan joystick'ler ve gamepad'ler artık destekleniyor. Bu joystick ya da gamepad'in kalibrasyonunu oyuna girmeden önce yapmanız lazım. Ayarlamalar ise aynen mouse ya da klavye ayarlarının yapılması gibi. Birden çok CD-ROM sürücüsü olan bilgisayarlarda artık oyun CD'sinin hangi sürücüde olduğunun önemi olmayacak. 3dfx Voodoo3 hızlandırıcı kartları artık tam olarak destekleniyor. LÜTFEN DİKKAT: Yakın zamanda çıkan Quake III beta sürücüleriyle bazı uyumsuzlukların olduğu biliniyor. Bu sürücülerle 1600x1200 gibi çözünürlüklere çıkarsanız beklenmedik hatalar oluşabilir. Lütfen *Requiem: Avenging Angel* ile beta olmayan sürücüleri kullanın. *REQ_1_2.ZIP*



WORMS ARMAGEDDON

***Unreal* v. 2.25f** (GT Interactive): D3D performansını neredeyse %20 gibi inanılmaz bir oranda artırıyor ve multi-texturing, triple buffering, trilinear filtering gibi birçok özellik içeriyor. Ayrıca kendi görüntü kartınızda en iyi sonuçları almanız için birçok özel ayar da getiriyor. *UNRL225F.ZIP*

***Worms Armageddon* Update** (Hasbro Interactive): WORMNET bağlantısını ve IP adresi sorunlarını bütünüyle elden geçiriyor. Puanlama/sıralama sistemini ve hile algılama yöntemlerini tamamen yeniliyor. WORMNET'in kararlılığını ve genel işleyişi büyük ölçüde iyileştiriyor. Bazı sistemlerde ekranın kararmasını ve oyunun takılmasını gideriyor. Kullanıcı tarafından yaratılabilen mezar taşları ekliyor! Oyunu Windows'ta minimize etme imkanı sağlıyor. *WAPATCH.ZIP*

***Warzone 2100* v. 1.04** (Eidos Interactive): Build List Queuing ekliyor. Yapıların sıralarının kamyonlar tarafından kurulmasına imkan veriyor. Bir yapı seçin, bir yer belirleyin ve Shift ya da Ctrl tuşlarını basılı tutarak kaç yapı kurmak istiyorsanız o kadar tekrarlayın. Demolition Queuing de ekleniyor. Burada da Yıkmak istediğiniz binaları önce yıkım ikonuyla seçin sonra da yıkmak istediğiniz ilk yapıya tıklayın, yıkacağınız bütün yapılar için bu işleri tekrarlayın. Yıkım ve inşaat sıralarını karıştırmanız da mümkün. Campaign 3 Technology Tree'ler ekleniyor. Bu yeni teknolojiler sayesinde rail-gun'lar, lazerler ve füzeler yapabiliyorsunuz. Tek kişilik Skirmish Save Game'ler ekleniyor. Artık tek kişilik skirmish oyunlarında kaydetmek serbest. Komutanları tamir etmek için artık bir tamir birimine ve komutana Alt tuşuyla birlikte basmak yeterli. Harita indirirken yaşanan sorunlar giderilmiş. 3dfx kartları daha iyi destekleniyor. Voodoo3 sorunları giderilmiş. Oyunun programlamasında yapılan değişikliklerle hile yapmak zorlaştırılmış. *WZ21004.ZIP*

BU PATCH'LERİN HEPSİNİ CD'DE BULABİLİRSİNİZ. AYRICA ŞİMDİYE KADAR YAYINLANAN PATCH'LER DE *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDE SİZİ BEKLİYOR!

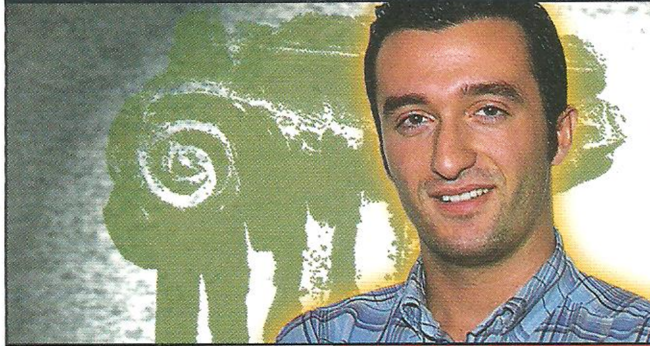
Hot, Hot, Hot!

Bu kez yazıma Cure'a bir gönderme yaparak başlamak istedim. Tahmin ettiğiniz gibi havanın çok sıcak olması biz editörleri de oldukça etkiledi. Her ne kadar klimalarımız dergiyi kuzey kutbuna çevirse de bunalıp cinnet geçirmemizi engelleyemiyorlar. Bu ara bir de bence fazlasıyla abartılan güneş tutulması olayımız var. Ben her ne kadar güneşin tutulduğu anda her yeri gölgelerin sarıp yeraltı zebanilerinin Rammstein melodileri eşliğinde yeryüzüne çıkarak tam bir katliamın başlayacağını hayal etmiştim; ama olmadı işte. İnsanın her istediği olmuyor bu hayatta. Bakalım şiddetli güneş ışınları bizi daha ne kadar kamçılamaya devam edecek?

Bugünlerde neyse ki *Outcast* diye bir adventure çıktı da piyasaya biraz kan geldi. Tereddütsüz bir şekilde bu oyunu tavsiye edebilirim. İncelemeler bölümünde yeteri kadar bahsettiğim için köşemde yer vermemeyi tercih ettim. Başka bir adventure ise bir çırpıda söyleyebileceğimiz kadar kısa bir isme sahip olan *Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria* (bu isimleri nereden buluyorlar?). Oyunun ismi bana en başta Johnny Depp'in oynadığı 'Who ate Gilbert Grapes?' filmini hatırlattı. Hatta Leonardo Di Caprio spastik bir çocuğu oynuyordu falan. Hatırlamadınız mı? Hayır mı? Zaten ben de hatırlamanızı beklemiyordum. Neyse, bu grafikleri Disneyland havasında olan şirin oyun hakkında izlenimlerimi aktarmadan önce hikayeye şöyle bir göz atalım (bakalım bu sefer ne sıkmışlar!). Yıllar önce cesur mu cesur bir kahraman, söz konusu toprakları dev bir mantarın yardımıyla kötü büyücünün elinden kurtarmış ve büyücünün nalları dikmesini sağlamış. Şimdi ise bu dev mantar Phungoria kasabasının meydanında koruma altında tutulmakta. Kasabanın sakinleri her yıl sırayla mantarın bakma ve koruma görevlerini üstlenmekteler. Her yaz bu 'istiklal mücadelesini' kutlamak için büyük bir mantar festivali düzenleniyor. Festival sırasında yeni bir enayi, pardon yeni bir gönüllü mantarı gelecek yıla kadar sapasağlam muhafaza etmek için bu büyük sorumluluğu devralıyor. Yaklaşık bir yıldır da kahramanımız Gilbert'ın büyükbabası mantarla ilgilenmekte; ama festivale bir hafta kala mantar çalınır ve herkes, büyükbabayı görevini doğru yapmamakla suçlar (büyükbabayı Münir Özkul'un oynadığını tahmin ediyorsunuzdur herhalde). Kral, Münir dedeyi mahpushaneye atar ve şenlikler sırasında asılmasına karar verir. Bu durumu tatlıya bağlayacak bir tek kişi varsa o da hayırsız torun Gilbert'dan başkası değildir (yani siz). Gilbert bir hafta içinde çalınan mantarı bulmalıdır ki dedesi nalları dikmesin. Aslında zavallı adamın zaten bir ayağı çukurda, bu kadar eziyet altına girmenin ne manası var anlayamıyorum.


Alone in the Dark serisinin sonuncusu çok sağlam geliyor galiba.

Güven Çatak




Bu Gilbert denilen zibidi, bana Guybrush Threepwood'u hatırlatıyor nedense.

Bugünlerde neyse ki Outcast diye bir adventure çıktı da piyasaya biraz kan geldi. Tereddütsüz bir şekilde bu oyunu tavsiye edebilirim.

Hikayeyi çok orijinal(!) bulduğunuza eminim. İsmi lazım olmayan yabancı bir eleştirmen bir Avrupa firması olan Prelusion'ı azıcık yerden yere vurmuş (haksız da değil). Kendisi, "Amerika'yla Avrupa arasında madem o kadar kültürel farklar var, peki niye Avrupa'dan bir Sanitarium, bir Ripper veya bir Harvester çıkmıyor?" diyor. Aslında önyargılı olmanın gereği yok; ama bence firmalar, özellikle adventure oyunlarının senaryoları için çok daha titiz bir eleme yapmalılar. Bunların yanı sıra oyundaki animasyonların Sierra'nın King's Quest serisinin yükselme dönemindeki animasyonları andırdığını söyleyebilirim. Sanırım *Gilbert Goodmate* için şu anlık 'bekle ve gör'den başka bir şey söyleyemeyeceğim. Zaten bu kadarını sarf etmek bile beni yıprattı.

Bu aylık da bu kadar. Bazı okuyucularımız adventure senaryolarını göndermeye başladı bile. Kurguyu toparlayabilirsek dergimizde hep beraber yeni bir bölüme imza atabiliriz. Senaryolarınızı şiddetle bekliyorum!

guven@pcgamer.com.tr
PCG

COMPEX 99

24. ULUSLARARASI
BİLGİSAYAR FUARI

6 - 10 EKİM 1999 - İSTANBUL SERGİ SARAYI-TEPEBAŞI



www.compex.com.tr

Dünyanın ilk online davetiyesi

Tıklayın!

Ücretsiz davetiyeniz anında bilgisayarınızda...

RÖNESANS
FUARCILIK A.Ş.

Tel : (0212) 235 82 20 Pbx Fax : (0212) 237 58 88

Dungeon Keeper 2

Bizde değişmeyen bir gelenektir; insanlar, bazen bizi yönetenlerin basiretsizliği karşısında galeyana gelip "ulan ben başbakan olacaktım ki" diye başlayan söylevlere girişirler. Rakı sofralarının değişmez muhabbeti "ne olucak bu memleketin hali" sorusu kaçınılmaz olarak gelir bu lafa dayanır. Artık kişinin hayata bakışına göre kimi radikal çözümler önerilir; ama illa ki Taksim meydanında birkaç kişi sallandırılır. Vatanı kurtaran çakırkeyf adamımız, gayet kararlı açıklar "bunlardan birkaçını sallandıracaksın Taksim meydanında bak bi daha oluyo mu!"

Geçenlerde tüm editörler bir çilingir sofrasında toplanmış dergiyi zamanında bitirmemizi kutluyorduk. Tahmin edin ne oldu, laf döndü dolaştı malum yere geldi. Baktım Güven atmaya başlıyor: "abi ben başbakan falan olsam..." Hemen atıldım "aman abi dur!" "Ne oluyor ki?" diye şaştı. "Bak nasıl olsa bizden başbakan falan olmaz; ama ille de ben bir şeyler yönetmek istiyorum diyorsan iyisi mi gel seninle bir zindan yönetelim." dedim. Şöyle bir durup düşündü "tamam" dedi "tamam da nasıl olacak bu iş?" "Elbette *Dungeon keeper2* ile..." Kalktık güç bela bilgisayara doğru seğirttik ve Internet'teki zavallı hasımlarla savaşımıza başladık.

Bu ufak olayı neden mi aktarıyorum? *Dungeon keeper2*'yi Internet üzerinden oynamanın ne kadar kolay olduğunu anlatabilmek için tabii. Bu oyunu on-line oynamak öyle kolay ki gecenin üçünde beyinleri dumura uğramış, her şeyi çift gören editörler bile yapılacak ayarların altından kolayca kalkabiliyor.

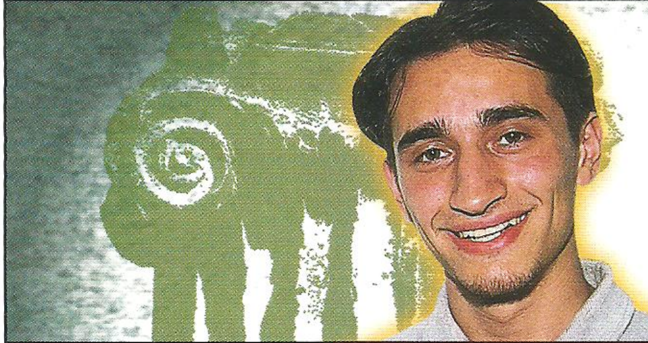
Dungeon Keeper gerçekten çok özgün bir oyun Real-time stratejinin inşa, araştırma, birim üretimi ve upgrade özellikleri tümüyle kendi tarzıyla yeniden biçimlendirilmiş. Bununla da yetinilmemiş ve son derece parlak bir fikir olan adamlarınızı tek tek yönetme özelliği de bunlara katılmış. Sonuç gerek oynanışıyla gerek grafikleriyle (gerçi, bazı birimlerin poligon sayısı çok düşük ve bizim boynuzlunun taşı aldığı an felaket) ve tüm bunları sağlayan benzersiz motoruyla dört dörtlük bir oyun. Bu tip bir oyununun mükemmelliği yakalaması için tek bir adım daha atması gerekli; güçlü bir multi-player desteği sağlamak.

Dungeon Keeper2 bunun da altından alnının akıyla çıkıyor. Üstelik şimdiye kadar hiçbir oyunda görülmemiş yalınlıkta bir arayüzle hiçbir kafa karışıklığına yol açmadan yapmayı başarıyor bunu. Internetten oynanan pek çok oyun ek bir program kullanarak bir server'a bağlanır ve oyuncular buralarda zahmetle kendi yollarını bulmaya çabalarlar. Hele bir de kısıtlı bir zaman için ücretli bir server'ı kullandıranlar vardır ki tam bir baş ağrısı anlamına gelir. *Dungeon Keeper2*'nin tasarımcıları bunların hiçbirine rağbet etmemişler, her şeyi olması gerektiği gibi aynen yapmışlar.

Oyunun ana menüsündeki Multi-play seçeneğini tıkladığınızda karşınıza üç seçenek çıkıyor. Winsock TCP/IP Internet connection, IPX connection for direct play, Internet dungeon watch. Bu seçeneklerden ikincisi adından da anladığınız gibi direkt bağlantı yaptığınızda kullanılıyor. Tıklamanız yeterli, bağlantıyı kendi algılıyor. Internet üzerinden oynamak istediğinizde ister oyunu çalıştırmadan önce bağlanın, isterseniz ALT+ESC yapıp öyle bağlanın. Bağlantınız hazır olduğu halde Dungeon watch'ı seçerseniz yeni çıkan ekranda derhal bir arama işlemi başlıyor ve o anda diğer oyuncuların kurduğu ve katılım beklediği oyunları görüyorsunuz. Tek yapmanız gereken birini seçip katılmak. Katıldıktan sonra diğer katılımcılarla konuşabildiğiniz bir chat ekranına geçiyorsunuz, eğer tüm ayarlardan hoşnutsanız yandaki "tik" işaretine klikleyin. Herkes kabul ettiğinde oyun başlıyor. Son seçeneğimiz olan Winsock TCP/IP Internet connection'u seçerseniz kendi oyununuzu kurmuş oluyorsunuz ve rakiplerinizin gelmesini bekliyorsunuz. Kendi oyununuz olduğu için ipler sizin elinizde tabii yaratıkların sayısından çeşidine, hangi büyülerin, odaların ve üreteceğiniz tuzakların oyunda olacağına siz karar veriyorsunuz, 19 harita arasından kaç kişilik bir oyun istiyorsanız (oyun 4 oyuncuya kadar destek veriyor) ona göre birini seçiyorsunuz. Diğer oyuncular da aralarında anlaşırlarsa müttefik olup birbirinize karşı takımlar halinde saldırabiliyorsunuz (şimdi siz taktik de istersiniz, en iyisi strateji bölümüne bir göz atın).


Orcman'in başı ciddi bir belada, Dungeon heart'ı yok olmak üzere.

Mustafa Balkaya



Internette oyun oynamak hiç bu kadar basit olmamıştı!

Demek her şey bu kadar kolay olabiliyormuş ha peki diğer oyun tasarımcılarının derdi ne? Bize işkence etmekten çok mu hoşlanıyorlar?

Hepimize geçmiş olsun

Yazıyı dergiye ulaştırdığım günün akşamı kalan işlerimi bitirmek üzere sabahlarken Avcılardaki evimizde depreme yakalandım. Deprem gecesinin sabahı karşılaştığımız manzara korkunçtu. Asıl dehşet verici olan ise İstanbul'un bir mahallesinde yaşanan bu felakete hiçbir kurtarma ekibinin zamanında müdahale etmemesiydi. İnsan ister istemez ya depremin merkezi İstanbul olsaydı diye düşünüyor. Hepimize büyük geçmiş olsun.

mustafa@pcgamer.com.tr

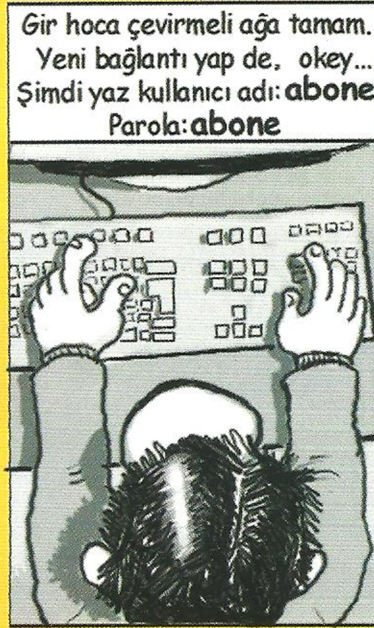
PCG

















Fiyatlara K.D.V dahil Değildir.



TruNet

www.tru.net.tr

Tel :(216) 327 79 77
Fax:(216) 327 79 76

Kötü İyidir

Geçen ay ruh halimin bir bilgisayar oyunuyla ilgili yazı yazmaya elverişli olmaması ve bir uyur-gezer tarafından kışkırtılmam nedeniye alışık olmadığımız bir köşe yazısı çıkmıştı ortaya. Bu ay da aynı şey mümkün olabilirdi ama "görev ve sorumluluk bilincim" geri döndü. Bu ayın konusu *Dungeon Keeper 2*.

Giriş: Oynadığınız bir bilgisayar oyununu sonradan kafanızdan geçirirken ve kendinizce onu değerlendirirken hangi noktalara önem verirsiniz? Soruyu, pratik hale getirmek açısından şöyle de sormak mümkün; birçoğunuz PC Gamer'ın TOP 50 listesi için oy kullandınız, bu oylarınızı oyunlara dağıtırken sıralamanızı belirleyen şeyler nelerdi? Sürükleyici bir konu, gelişmiş bir yapay zeka, etkileyici ve kusursuz grafikler, temiz bir arayüz, diğer karakterlerle ve ortamla, ortamdaki nesnelerle güçlü bir etkileşim, oynanabilirlik... Başka? Bu yazının ana fikrinin üzerine kurulu olduğu şey: Ana fikir.

Gelişme: *Dungeon Keeper 2*, ana fikrini kötülükten alan bir oyun; ama kimsenin bu oyundaki kötülüğe itirazı olamıyor. Aslında yapay tepkiler dışında ne zaman kötülüğü kovmaya çalıştık ki? Bizi en çok korkutan "kötü"ler filmlerin, kitapların, oyunların kötüleri oldu; çünkü kendimizi her zaman o hikayenin "iyi" karakteriyle özdeşleştirdik. Sadece o hikayede kendimizi gerçekten iyi, düşmanlarımızı gerçekten kötü olarak görebildik herhalde. İnsanlık, var oluşundan bu yana iyilikle kötülüğün savaşında daima iyiliğin yanındaydı, herkes iyiydi, hala da öyle. Peki kötü olan neydi, ne kadar güçlü bir şeydi ki bugün sayımız altı milyarı bulduğu ve hepimiz iyi olduğumuz halde hala kötülükle savaşıyoruz? Kötü olan şey, kötünün kötü olduğunu gizlemesi. İyi olan şeyse, *Dungeon Keeper* oyununda kötünün kötü olduğunu açıkça söylemesi. Sahte bir iyiliktense (ki bu aynı zamanda sinsi bir iyi niyet anlamına geliyor; yani yan yana gelmesi imkansız nitelikler) sahiplenilen, kabul edilen bir kötülük hepimiz için daha az zararlı değil mi? Okuduğumuz kitaplarda, izlediğimiz filmlerde, oynadığımız oyunlarda, olayların akışını kötü olanın açısından düşünmeye fırsat bulamadan, hadi kötüyü bir yana bırakalım, kendi açımızdan bile düşünmeye fırsat bulamadan kendimizi iyi olanın yanında buluyoruz; çünkü bütün bu alanlarda önümüze sürülen hikayeler iyinin gözünden anlatılıyor. Kimsenin kötüyü merak ettiği yok, o pis ya, yeterli. *Dungeon Keeper 2*'nin de izlediği yol çok farklı değil aslında. Zaten oyunun ana fikrine temas eden bu düşüncelerin hiçbiri ön planda değil. Oyun boyunca herhangi bir iyinin ya da kötünün yapabileceği şeyleri yapıyorsunuz; adam üretiyor, para harcıyor ve kazanmaya çalışıyor, yaşam alanınızı genişletmeye çalışıyor ve savaşıyorsunuz. Evet, bu saydıklarımız bütün strateji oyunlarında bulunan ve hepsinin ortak özelliklerini belirleyen öğeler. Ancak *Dungeon Keeper 2*'de bu ögelerin arasına öyle şeyler serpiştirilmiş ve inceden inceye anafikir öyle güzel işlenmiş ki insan kendini herhangi bir strateji oyununda herhangi bir görevi tamamlamaya çalışır gibi hissedemiyor. Ben oyunu oynadığım süre boyunca, kendimi daha çok *Might & Magic*'teki rolüme ihanet eder gibi hissettim ve doğrusu bu çok hoşuma gitti.

Yeri gelmişken, biliyorsunuz *Might & Magic VII*'de de oyunun bir noktasında iyi ile kötü arasında seçim yapmanız gerekiyor. Ama bu seçim, oyunu oynayan insanların ilgisini çekmek için hazırlanmış olan ve etkisini sadece simgesel olarak hissedebildiğiniz bir seçim. Zaten o noktaya gelene kadar da öne çıkan herhangi bir kavram yok, her şey fazlasıyla simgesel bu oyunda; ama konumuz bu değil, biliyorum. Keeper'ın kursör gibi kullanılan o ürkünç eli, çalışmadıkları ya da sadece kendi canı istediği zaman adamlarını pataklaması, eğitim diye yaptırdığı korkunç işkenceler ve ziyaretçilerini karşılama şekli...

Sonuç: *Dungeon Keeper 2*'nin verdiği en önemli mesaj ise; kötü olan canlıların da bir yaşam biçimine sahip olduğu ve iyilerin kötüler karşısındaki korkusu gibi onların da bu dünyanın iyilerinden kendilerini sakınmak zorunda olduğu gerçeği.

Serpil Ulutürk



Sahte bir iyiliktense (ki bu aynı zamanda sinsi bir iyi niyet anlamına geliyor; yani yan yana gelmesi imkansız nitelikler) sahiplenilen, kabul edilen bir kötülük hepimiz için daha az zararlı değil mi?

Son Söz

Toprak, su, ateş, rüzgar ve insan... Yaşamı var ettiği söylenen 5 element. Bu elementlerden insan dediğimiz, kısa tarihi boyunca hep diğerlerine hükmetmek için yaşadı ve bütün gücün kendinde olduğunu düşündü; ama doğanın da bir dili var ve ne yazık ki insan bu dili anlamaya çalışmak yerine onu yok sayarak, bu dünya benim diyerek attı adımlarını. Sonra... sonra doğa konuşmak için harekete geçtiğinde bizim felaketlerimiz oldu. İnsanoğlunun tarihi boyunca yaptığı hataların bedellerini ödemekse bu felaketleri hiç hak etmeyenlere düştü. Ülkemizde korkunç bir acı yaşanıyor, hepimizin içinde ölüm dolaşıyor bugünlerde. İnsanlarla birlikte kentlerin de ölümüne tanıklık ediyoruz. Herkes birbirine sığınmaya çalışıyor, resmi kayıtlara 45 saniye olarak geçen ama içimizde yıllarca hissetmeye devam edeceğimiz bir sarsıntı yüzünden. İnsanoğlu kendi çaresizlikleriyle yüzleşiyor; ama gözler önünden film şeridi gibi akıp giden hayatlar için hala insanca bir şeyler yapma şansımız var. Ülkemiz sınırlarını çoktan terk ettiği söylenen "insanlık" kavramının cesetlerimiz arasından yeniden doğuşunu gördük bu büyük felaketin ardından. Siz de üzerinize düşeni yapın, orada enselerinde buzdan terlerle bekleyen küçük çocukların yarın bu ülke için iyi bir şeyler yapmasını, ya da daha basiti, insan olarak var olmasını istiyorsanız bu acılı yüreklere ellerinizi uzatın. Acılarla da olsa yoğuracağız geleceğimizi, güzel geleceğimizi... Tüm ulusumuzun başı sağolsun!

serpil@pcgamer.com.tr
PCG

Cesur Yüreklerin Sustuğu An

Disaster... Sim City oynayanlar bu kelimenin anlamını çok iyi bilir. Ancak kısa süre önce bu kelimenin anlamını içimizden binlercesi en derininde yaşadı. Bugüne kadar oyunlarda ve uzaklarda, ekranlarda görmüştük felaketi. En azından benim için böyleydi; ama bu sefer burnumuzun dibinde yaktı yıktı geçti deprem. İçimizden bazıları bu şiddeti yaşayamayacak kadar içindeydi felaketin. Artık onlar için sadece dua edebiliyoruz. Bazılarımız da hala o dehşet tablosu içinde şaşkın, hala acıları ve yaraları taze.

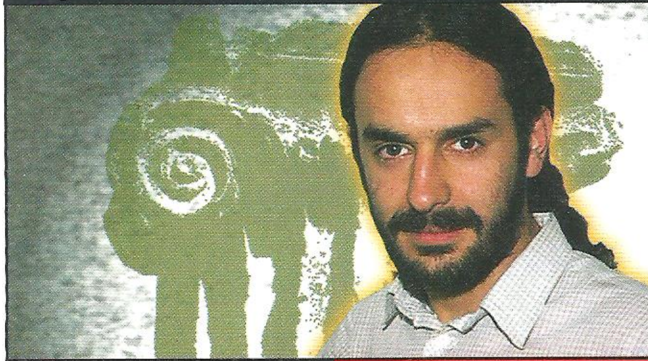
Aslında bu çok da yabancı olduğumuz bir kelime değildi. Ülkemiz hep facialar ve sonuçlarıyla yaşadı. Her sene en az bir facia yaşamaya alışmıştık; ama Kocaelini vuran bu deprem daha çok Millenmium'un sonunda kesilen bir hesap gibi saplandı kaldı yüreklerimize. Yüzlerce yıldır yaşadığımız sayısız faciaların bir özeti gibi.

Depremle ilgili size söyleyebileceğim bilmediğiniz bir şey yok. O günden beri hepimiz televizyonların karşısında her ufak ayrıntıyı öğrenmek için çabalıyoruz.. Televizyon bulamazsak radyolara çeviriyoruz kulaklarımızı. Ancak bu konuda size bir tavsiyede bulunabilirim belki. En azından altı ay için gelirinizin yüzde onunu olsun yeniden yapılanmaya yönelik fonlara bağışlayın. Bu çok önemli; çünkü para enkaz altından insan çıkarmak için değil, evsiz kalanlara ev, işsiz kalanlara iş kurmak için gerekli. Bugüne kadar gereken profesyonel yardımdı. Artık en çok gereken şey para.

Madem bu konuda söyleyebileceğim yeni bir şeyler yok, yazımın geri kalanında oyunlardan bahsederek sizleri bir süre için gündemin dışına taşımak istiyorum. En azından birkaç paragraf olsun nefes alalım. Aslında bahsedeceğim oyunlar değil, sadece bir oyun: *Braveheart.*

Braveheart'ın aynı isimli filmden uyarlandığını hepiniz biliyor olmalısınız. Mel Gibson'ın yine harikalar yarattığı bu filmi üzerine ahkam kesecek değilim. Zira filmi izlemedim ve izlemeye de niyetim yok; çünkü *Braveheart*'a karşı ilk günden beri ön yargılıydım ve hala da öyleyim. Nedense bol Oscar'lı filmler bana hep yavan geliyor. Elbette güzel bir filmdir ve izlesem mutlaka keyif alırım; ama film çıkışında "O kadar gürültüyü bu film için mi kopardılar" diyeceğimden de eminim. Bu da Clint Eastwood ve Unforgiven'dan kalan bir maraz bende.

Tuğbek Ölek



Eh artık filmi için bu kadar burun kıvırdıktan sonra Braveheart'ın oyununu elime aldığımda neler hissettiğimi bir düşünün. Buna Masaüstü Generali olmanın verdiği kibir (her generalde bir tutam bulunmalı) ve Eidos'dan hiç hazzetmediğim gerçeği de eklenince nasıl bir ön yargı öbeğinin *Braveheart* önünde dikildiğini tahmin edebilirsiniz. Ve içinizde *Braveheart* oynamış olanlar varsa bu önyargının nasıl olup da birkaç saniye içinde yıkıldığını, oyunun beni nasıl utandırdığını da çok daha kolay anlayabilir.

Braveheart'ın haritası ilk karşıma çıktığında beynimde bir şimşek çaktı: "*Defender of the Crown*". Tüm Commodore 64 oyuncularının favori strateji oyunuydu *Defender of the Crown.* İngiltere üzerindeki eyaletleri ele geçirme savaşı verdiğiniz turn-based bir oyundu bu ve oyun içine yer yer aksiyona dayalı küçük parçalar eklenmişti. *Braveheart*'ı kim tasarlamışsa mutlaka *Defender of the Crown*'ın eksikliğini duyan ve bu tip bir oyunun bir daha yapılmadığını fark eden kafası çalışan bir şahsiyet olmalı.

Ancak iki oyunda benzer olan daha çok oyunun mantığı. Oyunu hazırlayan Red Lemon firması oyunlarının grafikleri düzeltilmiş bir *Defender of the Crown* olmaması için çok çalışmış. Oyun oldukça derinleştirilmiş. Üretim, ticaret, politika, casusluk vs. pek çok yenilik düşünülmüş. Ve *Braveheart*'da aksiyon ögesi tam olması gereken yere yani meydan savaşlarına konmuş.

Ordularınız hedeflerine ulaştığında veya saldırıya uğradığınızda bulunduğunuz haritadan bir anda 3D muharebe moduna geçiyorsunuz. Bu savaşların en güzel yanı ilk defa savaşların meydan muharebesine uygun geniş düzlüklerde geçiyor olması; fakat meydanda adamlarınızı yönetmek çok zor. Dizilmeleri bir ıstırap. Hem onları istediğiniz gibi dizseniz bile düşmanı görünce celallenip düzeni bozuyorlar. Daha sonra bir yumak olarak kalıp sizi çileden çıkarıyorlar. Az sayıda kalan düşmanın etrafını sarıp onları kolay yoldan yok etmek gibi basit şeyleri yapmak bile çok zor.

Neyseki tüm savaşlara katılmak zorunda değilsiniz. Ordunuza çok güveniyorsanız veya savaşsa pek de önemli değilse yönetimi yapay zekaya bırakıyorsunuz ve sadece savaşın sonucunu görüyorsunuz.

Aslında oyunda pek çok sorun var. Mesela ara yüzler kullanışlı değil. Özellikle üretim ve ticaret biraz *Civilization*'dan esinlense oyun daha akıcı olabilirmiş. Bir sorun da oyuncunun imar yerine talanı felsefe ettiğinde oyunun kolaylaşması. Önce büyükçe bir şehri ele geçirin. Sonra oradaki tüm halkı silahlandırıp başka bir şehrin üzerine sürün. Eğer insanları silahlandıramazsanız kendi şehrinize yollayarak seçtiğiniz bir iki şehir dışında tüm İskoçya'yı hayalet şehirlerle doldurun. Kısa süre sonra başınızda veba dışında bir dert kalmıyor. Şehrinizde veba çıkarsa da tüm insanları orduya alıp başka bir yere yolluyorsunuz. Ordular yola çıkar çıkmaz hemen bir sonraki turn, tüm orduları şehre geri çağırıyorsunuz ve disband ile halkı yerine yerleştiriyorsunuz. Böylece veba da dert olmakdan çıkıyor. Bu yüzden oyundan zevk almak istiyorsanız biraz olsun dürüst olup bu hinliklere baş vurmamanız gerekiyor.

Hataları ne olursa olsun özünde yakaladığı *Defender of the Crown* havası ve oyunun genel yapısının çok iyi ayarlanmış olması, onu saatlerce sıkılmadan oynayabileceğiniz harika bir oyun kılıyor.

Bir daha böylesi facialar yaşamamamızı diliyoruz. Hepimizin başı sağolsun.

> Depremle ilgili size söyleyebileceğim bilmediğiniz bir şey yok...

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG

Bir Hikaye...

Ağustos ayını geride bıraktık ve Eylül ayına girdik. Eylül ayı da bizim için herhangi bir ay olmaktan öteye gidemeyecek. Ekim de öyle Kasım da... Ama birileri var ki, artık onlar için hangi aya girdiğimizin hiçbir önemi yok.

Bu sayıda sizlere oyunlardan falan bahsetmeyeceğim. Zaten istesem de bahsedemem. Sadece kısa bir hikaye anlatmak istiyorum. Bu hikaye şurada gerçekleşmiş ya da şu zamanda gerçekleşmiş demeyeceğim. Dememin de bir anlamı yok. Kimsenin bu satırlardan bir ders çıkarmasını da istemiyorum. İlla ki birileri bu satırlardan ders çıkarmalı diyorsanız, bırakın çıkarması gerekenler çıkarsın. Onlar zaten kendilerini bilirler.

Hikayemiz sıcak bir yaz akşamında başlıyor. Hikaye bu ya insanların çok mutlu olduğu bir ülkede herkes yorucu bir günü arkalarında bırakmış ve evlerine çekilmiş. İlerleyen saatlerde de bu mutlu insanlar ertesi güne merhaba diyebilmek için uykuya dalmışlar. Ancak geceyarısı olan olmuş ve hiç beklenmedik bir felaket tüm ülkeyi yerle bir etmiş. Kimse ne olduğunun farkına varamamış önce. Herkes kendini kurtarabilmek için güvenli bir yer aramaya başlamış. Kimileri kurtulmayı başarmış bu büyük felaketten; ama kurtulamayanlar da varmış.

Bu büyük felaketin sonuçları ise ancak sabah olunca anlaşılmış. Her tarafta yıkıntılar ve ağlayan insanlar görülüyormuş. Ülkenin mutlu insanları için artık ne kalabilecekleri bir ev, ne de oyun oynayabilecek bir bilgisayar bulunabiliyormuş. Zaten bunların onlar için pek bir önemi de yokmuş artık. Herkes kendi derdini bir kenara bırakmış, yakınlarından bir haber alabilmek için beklemeye başlamış.

İnsan olmanın ne demek olduğunu bilenler, hemen felakete maruz kalanlara yardım edebilmek için harekete geçmiş. Tüm ülkelerden gönüllüler, yardım edebilmek umuduyla bu ülkeye akın etmiş. Hikaye bu ya, düşman olduğu söylenen ülkeler bile felakete uğrayan insanlara ellerinden geldiği kadar yardımcı olmaya çalışmış.

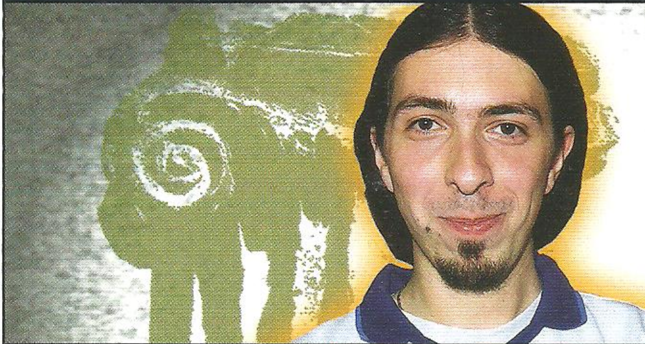
Bu şanssız ülkede, bir de sorunlara çözüm üretmekle görevli olan "seçkin" insanlar varmış. Felakete kadar ülkenin sürekli olarak ilerleyebilmesi için her türlü fedakarlığı yapan ve ülkesini herkesten daha çok seven bu "seçkin" insanlar, nedendir bilinmez bir türlü ortaya çıkmamışlar. İnsanlar merakla onları beklemeye başlamış bu kez. Daha önce hep yanlarında görmeye alıştıkları "seçkin" insanların neden bu kez yanlarında olmadığına da bir anlam verememişler.

Bu bekleyiş kısa sürmüş ve beklenen "seçkin" insanlar nihayet ortaya çıkmış. Her ne hikmetse, demeç vermekten başka bir şey yapmıyorlarmış. Her şey çok güzel olacak tadındaki sözleri önceleri halk arasında ciddiye alınmış. Günler geçtikçe bu söylenenlerin doğru olmadığının farkına varmış zavallı insanlar. Ve kendi başlarının çaresine bakmak zorunda olduklarını anlamışlar.

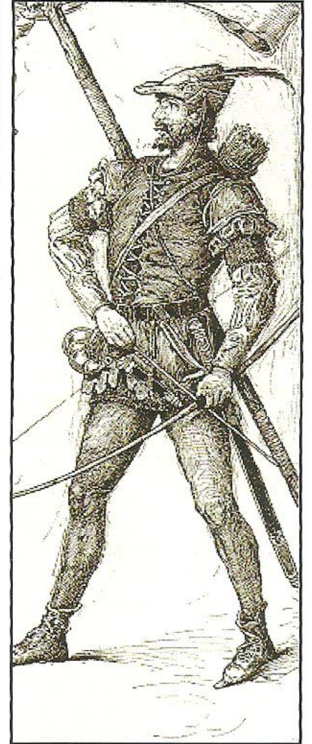
Ama sorunlara çözüm bulmakla görevli olanların buna da izin vermeye pek niyetleri yokmuş. Sözde düşman ülkeden gelen yardımları kabul etmemekte uzun süre diretmişler; fakat hala kendileri yardım etmeyi düşünemiyorlarmış. Ya da düşünüyorlarmış da daha ciddi(!) işlerle uğraşmak zorundaymışlar. İnsanlar evsiz kalmış, çadır gerekiyormuş, yemek gerekiyormuş, su gerekiyormuş... Ne önemi var ki? Ülkenin daha ciddi sorunları varken bunlarla uğraşmanın ne gereği var ki?

Her neyse... İnsanlar kendi çabalarıyla yaralarını sarmaya çalışmışlar. Felaketten kurtulanlar yaşamlarını sürdürmeye devam etmişler. Geride kalanlar ise unutulmuş gitmiş. Sorunları çözmekle görevli olan "seçkin" insanlar da her zaman olduğu gibi çok sevdikleri halkı mutlu edebilmek için ellerinden gelen her şeyi(!) yapmaya devam etmişler.

Cem Sinanoğlu



Hikayemiz sıcak bir yaz akşamında başlıyor. Hikaye bu ya insanların çok mutlu olduğu bir ülkede herkes yorucu bir günü arkalarında bırakmış ve evlerine çekilmiş....



Klasik hikayelerden sıkıldıysanız, bir de benim hikayemi okuyun; ama beğeneceğinizi pek sanmam.

Hikayemiz burada sona eriyor. Böyle hikaye olur mu demeyin. Oluyor işte. Zaten önemli olan hikayenin nasıl bittiği değil. Asıl önemli olan, bu hikayenin, türünün son örneği olması. Umudum ise artık böyle hikayelerin yazılmaması. Hiç sanmıyorum ama umut işte...

Bu hikayede yer alan olayların ve kişilerin gerçekle uzaktan yakından bir alakası yoktur. Anlattıklarımın gerçekte de olduğunu düşünüyorsanız, çok yanılıyorsunuz. Böyle bir hikaye dünyanın hiçbir yerinde yaşanmaz. Belki de yaşanmamalı demeliydim. Çünkü insan hayatı değerlidir. Kimse bunun aksini iddia edemez. İddia edenler varsa da... Yok canım hiç olur mu öyle şey. Saçmaladım yine...

Hepinize hikayesiz bir ay dilerim...

cems@pcgamer.com.tr

PCG

PC GAMER TÜRKİYE

Gaming Fiesta FIFA 99 Turnuvası

BAŞVURU FORMU

ADI :

SOYADI :

DOĞUM YERİ :

DOĞUM TARİHİ :

ADRESİ :

TELEFON :

E-MAIL :

EĞİTİM DURUMU:

TUTTUĞU FUTBOL TAKIMI:

YERLİ :

YABANCI :

Posta ile ya da elden başvuru formunuzu gönderiniz.
Faks ve fotokopi kabul edilmeyecektir.

Burda Var Arkadaşlaaarrrrr!!!

Çok sevgili uzaklardaki arkadaşlarım... Hani size diyordum ya ``güzel kız görmeyi umaraktan falan gelecekseniz hiç gelmeyin Amerika`ya... Burdaki kızların alayı şişman ya da çirkin...`` Şimdi bu ifademi bozuyorum, meğerse New York`ta öyleymiş. Los Angeles nası başka, nası tarifi imkansız anlatamam... O kızların güzelliği, bakımlılığı, hele hele erkeklerin o hoş alımlı tavırları, mis kokuları benim ifade yeteneğimi aşmış durumda... (Dergide çalışan arkadaşlarıma not: BU SAYIYI ANNEME GÖSTERMEYİN!!) Tamam Los Angeles`ta öyle çok gökdelen yok; ama medeniyet var... Zaten gökdelen dediğiniz de nedir ki? Yemeye kalksan yiyemezsin, koluna takıp gezdireyim desen o da olmaz... Sadece hayal kurmaya yararlar... "Tamam, ben sokaklarda beyaz atlı prensimi göremiyor olabilirim; ama eminim ki şu bilmem kaç katlı binalardan birinde muhakkak... Ben şimdi ağlak suratımla 5th Avenue'de gezerkene o beni yukarlardan görüyo..." Ama bu kurduğunuz hayaller de bi nokta gelir ve kilitlenir. Kala kala prens olana kadar öpmeniz gereken birtakım patlak gözlü kurbağalar kalır ortalıkta... İşte tam da bu noktada ben bi gidip medeniyet göreyim diyerekten Los Angeles'a gittim arkadaşlar... Teknolojiyi ve atları bir arada görebildiğiniz bi yer ve en önemlisi herkes güzel... Universal Studio'yu da gezdim. Burda Jaws var. Soora Sapık diye çok ünlü bi film vardır ya, işte o filmin geçtiği evi de gezdim, daha daha Jurassic Park`ı gezdim, E.T. ile tanışma imkanımız doğdu... Geleceğe Dönüş filmindeki arabaya bindim... Hava günlük güneşlikken nası yağmur yağdırdıklarını, sağı solu nasıl sel bastığını, köprülerin nasıl yıkılıp 3 dakka içinde eski haline getirildiğini, depremi nasıl yaptıklarını, Water World`deki hani mevzunun geçtiği su kampı diye adlandırabileceğimiz yeri, çok yakışıklı tur operatörümüzü, hepsini hepsini gördüm... Sonra da çok lazımmış gibi New York'a döndüm... Döndüm dönmesine ama gene gideceğim arkadaşlar. İnsanın kanına bi kez girdi mi bi daha çıkmıyor, Holly Wood beni çağırıyor...

Tosbağa Tosbağa

Yaa ben gene geyiğe daldım; ama artık bakmayın kusuruma, ya da Tuğbek`in kusuruna(!!)... Size burdan özel hayatım dışında yazabileceklerim cidden sınırlı; ama ben sınır zorlama konusunda uzmanlaşma yolundayım... Mesela, buranın incisi şu aralar Beetle Adventure Racing... Hani bizim tosbağaların yeni versiyonları var ya, işte onları yarıştırıyorlar... Oyun, Electronic Arts`ın. Yani Need For Speed tadını hatırlatmam gereksiz sanırım... Bu sevimli oyun için diyebilirim ki, karikatürel yaklaşımlardan hoşlanıyorum... Grafiklerin kötü olma ihtimali zaten yok EA itibarıyla... Bir tek çeşitsizlik sizi sıkabilir; ama eğer Viper oynadıysanız ve sevdiyseniz bu oyunu da sevmemeniz için hiçbi neden yok. E ama ben oyundan ziyade buraları anlatmak meylindeyim, daha bi ağız tadıyla anılarımı yazamadım size. Yani aslında koca dergiye günlüğüm muamelesi de hoş değil; ama çalışanların hepsi yakın arkadaşım ve de idare ediyorlar işte...


Gülçin Hatıhan

Buralarda...

Buralarda kimsenin oyun moyun oynadığı yok ya da ben henüz o kişilerle tanışma şerefine nail olamadım... Yaa cidden bi sürü insanın PC'lerde oyun oynanabildiğinden bile haberi yok, ne acayip di mi? Ama memleket 350 milyon nüfuslu ve dünyanın oyun üretme merkezi burası. Ülke içinde de satışlar çok yüksek... Ben kendime arkadaş bulma çabalarımı bilgisayar oyunları satan dükkanların araba yarışı section'larının önünde dikilmek formuna döksem sanırım zaman kazanacağım... Bööle uzaktan bakıp tahmin yürütmeye çalışmanın sonu yok... Şimdi bi derse girip dönüyom arkadaşlar beni bekleyin olur mu...

> Bu kadar insan yememiş içmemiş *Star Wars Episode I Racer*`da pilot olmus... Biz noolmuşuz? Bakalak (kakalağın bakan ve duran versiyonu)...

Döndümmmmm

Geldim işteee... Ben şu anda, yakın gelecekte eski okulum diye adlandıracağım yerdeyim. Burda bi sürü bilgisayar var ve ben hepsine benimmiş gibi davranıyorum... Okulun aletlerine de oyun kurulup oynanmaz ki kardeş... Türk var ya, her yerde Türk... He He...

Bunları Tanıyor Musunuz?

Aldar Beedo, Anakin Skywalker, Ark "Bumpy" Roose, Ben Quadinaros, Boles Roor, Bozzie Baranta, "Bullseye" Navior, Clergg Holdfast, Duo Bolt, Ebe Endocott, Elan Mak, Fud Sang, Gasgano, Mawhonic, Neva Kee, Ody Mandrell, Sebulba, Slide Paramita, Teempto Pagalies, Toy Dampner, Wan Sandage...

Bu saygı değer şahısların her biri Starwars Episode I Racer'da pilot... Bu kadar insan yememiş içmemiş bu şahane oyunda pilot olmuş. Biz noolmuşuz? Bakalak (kakalağın bakan ve duran versiyonu). Bu oyun için hiçbi şey yazmıyorum arkadaşlar, önümüzdeki sayılarda size hilelerini verecem... Sabırla bekleyiniz...

Bitttiiiii...

Bu sayı da bu kadar. Gözüpek maceracı yazarınızı bekler sokaklar... Ben bu gece Byraint Park'ta film seyredicem, ya siz naapıcaksınız? Offf neler diyorum yaaa... İyi ki bi oğlum olmuyo, çocuğun kopacak uzuvları şimdiden belli aslında... Ama gene de çok daha fazla oyun yazabileceğim günlere selam durarak bu sayıyı da kapatıyorum... Önümüzdeki aya ne kısmetse artık...

PCG

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

Bu yeni aldığınız oyunla uğraşmak canınıza tak mı etti? Durun, sakın moralinizi bozmayın; çünkü Strateji Merkezi'ndeki arkadaşlarınız her zamanki gibi size yardım etmek için hazır ve nazır durumdalar. Yine en yeni ve en sıkı oyunlarda rehberiniz olmak için kolları sıvadık, daha ne istiyoonuzz?!

Bize yazın:

PC GAMER TÜRKİYE

Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
veya
E-mail:
pcgamer@pcgamer.com.tr

Aliens versus Predator

Irkların üçü için de tam çözüm!

Oldukça derin ve zengin atmosferini üç farklı perspektif ve oynayış stiliyle başarılı bir şekilde harmanlayan *Alien versus Predator*, size standart shooter'ınızdan çok daha fazlasını sunuyor. Sorun şu ki oyun gerçekten çok zor bazı görevlere ve bölümlere sahip. Şiddetle fan isteyen yeni save yamasına (herhalde siz bunu okurken çıkmış olur) rağmen 3D shooter uzmanları bu hard disklerine bulaşmış kabustan uyanmak için yardım isteyecekler. İşte biz PC Gamer ekibi olarak tam bu sırada devreye girip geniş rehberimiz ve "çok ırklı" tam çözümümüzle karşınıza çıkıyoruz. Ama unutmayın, siber uzayda kimse çığlıklarınızı duyamaz...

Türler Rehberi

Nasıl yaramaz bir alien olunur?

Irkınıza özgü yetenekleri kullanmayı ihmal etmeyin; etrafta gezinirken tavanlara duvarlara falan tırmanın. Saldırırken "deli dana manevrasını" kullanın. Yani saldırı tuşunu basılı tutarken sağa sola zikzak çizip ileri doğru koşmaktan bahsediyorum. Bu şekilde önünüzde yaklaşık 180 derecelik bir yay oluşturuyorsunuz ve bu yaydan geçmeye kalkışan herkes bir güzel kıyma oluyor.

Öncelikle düşmanlarınızı tanıyabilmek için klasik görme modunuzu kullanın; insan'lar mavi, predator'ler (kamufle veya değil) yeşil ve diğer alien'lar (sadece multiplayer oynarken) kırmızı bir hale ile çevrilidirler. Sentetikler ve otomatik makineliler normal gözükür. "Avlanma" modunu sadece zifiri karanlıktayken kullanırsanız iyi olur; çünkü bir patlama olursa veya iyi aydınlatılmış bir alana girerseniz kolaylıkla kör olabilirsiniz. Böyle zamanlarda bu modu kapatmaya hazır olun.


Ölümcül bir alien olmak için üstün özelliklerinizi kullanırsanız çapulcu sürüsü Marine'lerin hiçbir şansı olmaz.

Oyunun başında en çok zorlanacağınız olay tırmanmak. Bu işi öğrenme süreci biraz bulantılı geçiyor; ama pratik yaparak bütün o baş dönmelerinden kurtulabiliyorsunuz.

Nasıl delikanlı bir predator olunur?

Güçlü, görünmez ve enerjiye muhtaçtır predator'ler. Sahip oldukları silahlar avlanmak içindir savaşmak için değil. Tabii tabancaları hariç, yok etme güçleri az olmasına rağmen kurnaz ellerde gayet ölümcül olabilirler. Dört adet görüş moduna sahipler (standart artı düşman predatorler dahil her ırk için bir tane), kendilerini iyileştirebilirler ve ölmeden önce pek çok yara alabilirler.


Görünmez olduğunda radara yakalanmadan hareket edebilmesi, predator için önemli bir avantaj.

Nasıl başbelası bir marine olunur?

Herhalde hepiniz insanın en zayıf tür olduğunu düşünüyorsunuzdur. Evet, haklısınız; ama tecrübeli bir oyuncu her türlü sorunu çözebilir. Ayrıca kendinize en yakın türü oynamak sizi oyuna daha çabuk ısındırabilir ve kontrollere alışmanız daha kolay olabilir. Marine olmanızın başka bir yararı da en ufak şeyden tırsabileceğiniz bir atmosferde oynamanız. Tadını çıkarın!

Marine'ler etkileyici bir silah koleksiyonuna, iki adet görüş moduna, ev sahibi olma avantajına(!), yaylım ateşi gücüne ve iyileştirici power-up'lara sahip. İkinci görüş modunuz karanlıkta görmenizi sağlıyor; ama iz sürücünüzü de devre dışı bırakıyor. Hareket alıcınızı doğru


Evet, marine'lerin en zayıf ırk olduğunu biliyoruz; ama gerçekten başka şeyler de biliyoruz!

bir şekilde kullanmayı öğrenir ve nişan alırken sabit kalmayı becerirseniz, iki canavarın da işi tamam demektir.

Multiplayer için tavsiyeler

Alien versus Predator'ın multiplayer ortamları gerçekten zorlu gözüküyor. Tam iyi bir stratejinizin olduğunu ve diğer ırkların zayıf noktalarını bulduğunuzu düşündüğünüz an, bu zayıf noktaların en iyi şekilde üstesinden gelen bir oyuncu ortaya çıkıyor ve işinizi bitiriyor. İşte size yardımı dokunabilecek birkaç tavsiye:
1. Haritaları pratik etmek ve savaş meydanındaki her köşe bucağı öğrenmek için Skirmish modunu kullanın. Neyin nerede olduğunu bilmeniz (özellikle power-up'ların) hayatınızı kurtarabilir.
2. Sağlı sollu hareket ederken bir yandan da ateş etmeye bakın. Bu teknik sayesinde vurulmanız zorlaşırken rakibiniz de sabit bir ateş gücüne maruz kalıyor.
3. Geri çekilen veya hala farkınıza varmayan düşmanlarınızı uzaktan vurmak yerine iyice yaklaşana kadar takip edin ve daha sonra en iyi silahınızla seri birkaç atış yaparak işlerini bitirin.
4. Yapabileceğiniz en büyük hatalardan biri hareketsiz kalmanız olacaktır. Tabii ki sabit duruyorken nişan almak daha kolay; ama böyle yaptığınızda diğer oyuncular için kolay bir hedef haline geldiğinizi de unutmayın. Hareket halindeyken bir hedefi vurabilmeniz için biraz pratik yapmanız gerekiyor.
5. Düşmanınızı tanıyın. Eğer 'DeadMeat' adında bir oyuncu görürseniz, bilin ki karşınızda çaylağın teki var. Acemi olduğunu daha ismini bile değiştirmeyi beceremediğinden anlayabilirsiniz. Artık bu garibana acımak veya bu durumu bir avantaj olarak görmek tamamıyla size kalmış (ipucu: İş iştir!)

Ve şimdi... Tam çözümler!

Alien versus Predator, öyle kafa patlatıp bulmacalarla uğraşacağınız bir 3D aksiyon oyunu değil. Bölümler çizgisel bir akışa sahip olduklarından çözülmeleri de gayet kolay. Esas zorluk düşmanlarınızın



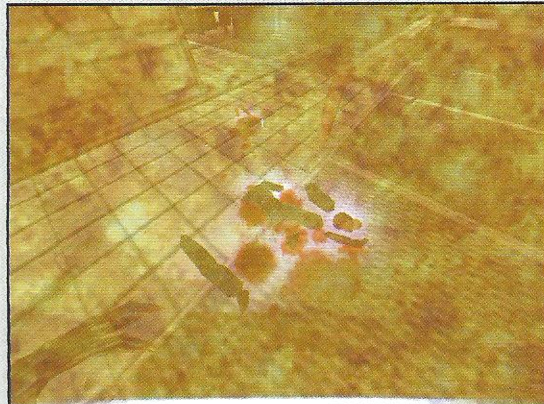
En iyi predator sadece ölü olanıdır. Tabii yerde yatan sizseniz işler değişir.

gaddarlığından kaynaklanıyor. Zaten bu rehberciğin amacı da sorunlu noktalara dikkat çekmek, basit problemleri çözmek ve sizi tuzaklara ve diğer tehlikelere karşı uyarmak. Bu tam çözüm 'Tanrılar Çıldırmış Olmalı' zorluk derecesine göre hazırlanmış. Zaten zorluk derecesi sadece aldığınız ve verdiğiniz hasar miktarını ve bulduğunuz power-up sayısını etkilediğinden her oyuncu bu durumdan yararlanabiliyor. Canavarlar çoğu power-up'da olduğu gibi rastlantısal yerleştiriliyorlar. Yani her seferinde aynı yerde bir yaratıkla karşılaşmayı beklemeyin. Bonus bölümleri için daha önceki bölümlerin kısmen değiştirilmiş halleri diyebiliriz ama tabii bu durum onları monoton yapmıyor. Predator'ın ciğer söken kancasıyla ve marine'in jet motoruyla pratik yapmayı ihmal etmeyin ve tabii ki sinirlerinizi yatıştırmak için ağrı kesici niyetine rehberimize bir göz atın.

Alien Tam Çözümü

BÖLÜM BİR: TEMPLE

Buradaki amacınız bir enerji ışınının yoluna taş (bazı heykeller) koymak. Şelale benzeri bir ışın demeti bulana kadar duvarları tırmanın. Kolonları takip edin ve yukarı tırmanarak tepeye çıkın. Mazgalı parçalayın ve ekranda ne yapmanız gerektiğini söyleyen bir mesaj çıkana kadar ilerleyin. Yukarı tırmandıktan sonra tavanda asılı kalarak destekleri yok edin ve heykeli enerji akışının içine devirin. Enerji şelalesinin olduğu yere geri dönün ve bileşimin içine atlayın. Molotof kokteyli fırlatan sivillere dikkat ederek askerleri temizleyin. Eğer alev aldıysanız sönmek için hızlı bir şekilde koşmaya başlayın veya gücünüzü köklemek için birkaç kurbanınızın tadına bakın.


TEMPLE: Eğer poponuz tutuşursa yakındaki bir kurbanın tadına bakın veya alevleri söndürmek için deli dana gibi koşun.

"South Guard" ve "East Guard" diyen tabelaların arasındaki koridora doğru ilerleyin. Bu duyduğunuz nöbetçi silahların sağlığınıza zararı dokunabilir. Yani soldaki ve sağdaki geçitlere aman dikkat. Doğrudan direklerin bu-


TEMPLE: Laboratuvara girmek için kuyruğunuzla makinelilerin işini görün ve tabelaları yok edin. Daha gösterişli olanlarını bulmaya çalışın.

lunduğu odaya gidin ve en sağdaki mazgala girin. Birkaç zavallının üstüne atlayabileceğiniz bir yere gelene kadar bip seslerini takip edin. Kahvaltınızı yaptıktan sonra dikkatlice yukarıya tırmanın. Nöbetçi silahın arkasına geçin ve kuyruğunuzu kullanarak işini bitirin. Yakınlardaki patlayıcıları devreye sokabileceklerinden pençelerinizi kullanmayın. Gösterişli tabelayı (büyük olanı) yok edin ve bütün nöbetçi makineliler ve tabelalar yok edilene kadar havalandırma kanallarında geri gidin. Bu temizlik size laboratuvarların kapılarını açacak.

"Lab 1"e girin, sentetikleri öldürün ve bilgisayar panellerine giden borular dahil dokunabildiğiniz her şeyi yok edin. Böylece odanın merkezindeki asansör aktif hale geçecek. Aşağı inin ve askerleri parçalayın. Sağınızdaki kapıdan girin ve asansörle aşağı "Obelisk" odasına inin. İnerken dikkat edin yoksa iki nöbetçi makineli sizi kalbura çevirir. Desteklerin neler olduklarını bulun ve onları yok edin. Böylece büyük kapı kapanacak ve silahlar susacak.

Bir sonraki odaya girin ve silahlar sizi görmeden önünüzdeki engellerden kurtulun. Artık yuvanıza (koridor boyunca ilerleyip büyük bir alien heykelini geçince) geri dönün ve bölümü tamamlayın.

BÖLÜM İKİ: ESCAPE

İninizden çıkın ve kapıyı bulun. Siz ona yaklaştığınızda kendiliğinden açılacaktır. İçerideki insancıklarla açlığınızı bastırın. Farklı kanalları kullanarak melül melül



FERARCO: Merkezi merdiven boşluğuna geldiğinizde dört soğutma borusunu ve işinize karışanları yok edin. Artık uyku hücreleri ve toplantı odalarına giden koridoru takip edebilirsiniz.



FERARCO: "Merhaba Anne!" Bu ekranlar geminin beyinleri ve kaçış gemisine gitmeden önce de yok edilmeliler.

bakan avınız için davetsiz misafir olun. Yine de yaralanma ihtimaline karşı birkaç sivili sağ bırakın ki daha sonra geri dönüp toparlanmak için afiyetle yutun. Banyoya ulaşana kadar kanallarda ilerlemeye devam edin, dolapların bulunduğu odaya girin ve basınç kapaklarından geçin. Önünüze çıkan her şeyi öldürerek ilerlemeye devam edin ve kaçış gemisine varana dek bu dümdüz yolu takip edin.

BÖLÜM ÜÇ: FERARCO

Depo bölgesindeki askerleri temizleyin ve koridordan aşağı doğru devam edin. Merdivenden yukarı çıkıp havalandırma kanalına girin. Mazgalın birinden bir alttaki kanala düşün. Tabii yolunuza devam ederken öldürmeyi ve araştırmayı da ihmal etmeyin. Daha önce üstünüze kapanan kapıya geri dönün. Ortadaki merdiven boşluğundan (merdivene benzeyen) girin, soğutucu borularını (dört tanesini) parçalayın ve işinize karışanları öldürün.

Uyku hücreleri ve toplantı odalarına kadar koridoru takip edin. Kapıları açmak için düğmelerini kırın. Duvarın üstündeki cam levhayı bulunca onu da kırıp yolunuza devam edin (bu rota bir çift nöbetçi makineliye uğruyor). Geriye kalan odalara da girip hücrenin içine atlayın. İçinde deniz komandolarının kullandığı fenerlerden olan odayı bulana kadar devam edin. Soldaki şaft kaçış gemisine gidiyor; ama şimdilik merdiven boşluğuna çıkan diğerine girin. Askerleri gebertip bilgisayar odasına geçin. Monitörleri parçalayın, çabucak fenerlerin bulunduğu odaya dönün, aşağı atlayın ve kaçış gemisine giden koridoru takip edin.

BÖLÜM DÖRT: GATEWAY

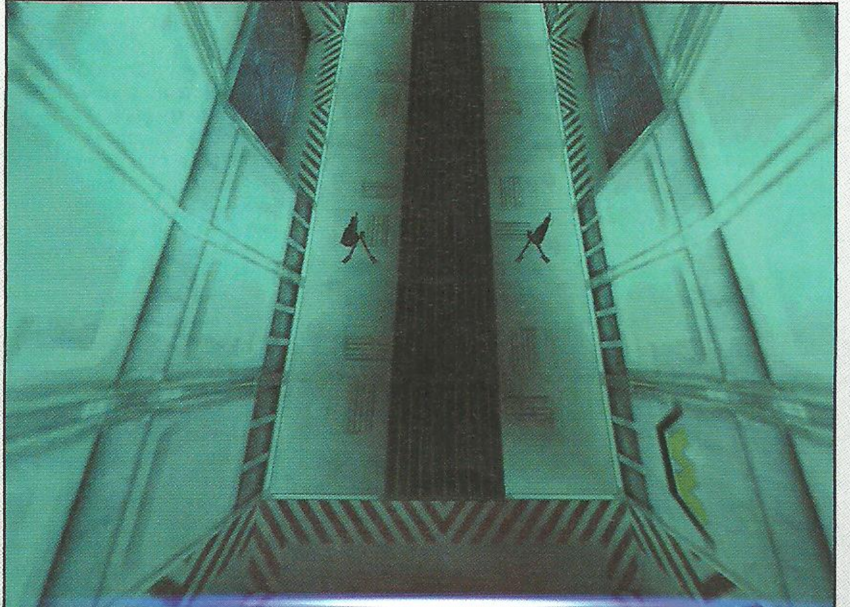
Devasa bir hangarda başlıyorsunuz; hava kilidi açıldı açılacak. Hemen ileri doğru koşun ve duvarı tırmanarak iskelenin üstüne çıkın. Kapıyı açıp mazgalı kırın ve çabucak yukarı tırmanıp diğer iki mazgalı da halledin. Kendinizi iki nöbetçi makinelinin üstünde ve arkasında bulacaksınız. Mühürlü kapıdan girip mazgaldan geçin. Kargo odasına gidin ve asansör şaftına girin. Buradaki güç kablolarını bulup yok edin ve fanlar susana kadar havalandırma şaftlarına girmeyin. Bulduğunuz her sivili afiyetle mideye indirin.

Bir nöbetçi makineli bulunduğundan JCT 01'de dikkatli olun. Bu koridoru pas geçip küçük bir oda olan JCT 04'e gidin. Sola dönün ve önce JCT 03'e sonra da JCT 02'ye gidin. İşte şimdi taret topunun arkasındasınız. Bölgedeki bütün elektrik kutularını parçalayıp tavandan geçin. Üç delikten ortadakini tercih edip camları kırarak altı adet benzer odadan geçin. Fanı kapatmak için elektrik kutularını parçalayın ve sonra fanın yanından geçin. Yokuş aşağı kayıp parmaklıklardan geçerek bölümü bitirin.

BÖLÜM BEŞ: EARTHBOUND

Yükleme bölgesine dalıp asansöre atlayın. Asansör aniden bozulacak; ama siz tırmanma kabiliyetleriniz sayesinde duvardan tırmanarak tuzaktan yırtacaksınız. Nöbetçileri öldürün ve camı aşağı indirin. Bilgisayar konsollarının ikisini de parçalayın. Sigorta kutularını da halledip odadan çıkın (dikkat: Burada havan topu olan bir nöbetçi var!). Mazgalı kırın ve kanallara girin. Karşılaştığınız koridora sakın atlamayın; burada bolca nöbetçi makinelilerden var, fanlar da sizi onlara doğru çekecektir. Dikkatlice hareket edin, bip seslerine kulak verin ve tavan boyunca sürünerek silahı pas geçin. Aşağı atlayın ve üstünüze doğru gelen askeri temizleyin. Ölümcül fanları susturmak için sigorta kutularını yok edin ve daha sonra makinelinin işini bitirin. Karşılaştığınız bütün sigortaları yok ederek fandan yukarı tırmanın ve büyük kargo iskelesine doğru ilerleyin. Kamyona benzeyen bir araç sizden uzaklaşıyor olacak. Onu takip etmeye kalkışmayın; çünkü girdiği büyük kapının ardındaki iki makineli işinizi bitirir. Kamyon iyice içeri girip kapılar kapanana kadar bekleyin, sigortaların hakkından gelip kapıyı açın, tavanda asılı kalarak binaya girin. Aşağı inip daha rahat bir biçimde nöbetçi makinelilerin işini görebilirsiniz.

Asansörle yukarıya çıkın ve bir predator'le karşılaşın. Önünden uzak durup sağlı sollu parçalama tekniğinizi kullanarak saldırın (neden bahsettiğimi anladınız, değil mi?). İşi bitince kendi kendini yok edecek.



GATEWAY: Bu bölüme büyük bir hangarda başlayacaksınız. İskeledeki mazgallardan geçerek şu baş belası makinelilerden ve verecekleri zarardan kurtulabilirsiniz.



EARTHBOUND: Gerçekten biraz aksiyon istiyorsanız bu zavallının üzerine atlayıp kafasını koparın ki katliam başlasın! Eğer alien olarak oynuyorsanız artistik hareketlerinizi sergilemeyi ihmal etmeyin.



EARTHBOUND: Predator'le gerçekten işiniz var. Bakalım bu karşılaşmadan sağ çıkabilmek için usta manevralarınız yeterli olacak mı?

Marine Tam Çözümü

BÖLÜM BİR: DERELICT

Bir süre hiçbir alien görmeyeceksiniz, yani rahatlayıp derin bir nefes alabilirsiniz. Üzerinde bir düğme olan cam bir levha bulana kadar bölgeyi araştırın. Silahınızla camı kırın ve sistemi aktif hale getirin. Size gönderilen bilgiye dikkat edin ve gerekli bütün düğmelere basın. Zifiri karanlıkta Enhanced Vision modunuzu kullanın. Asansörle yukarı çıkarken ilk karşılaşmanıza da hazır olun.

İlk koridora girin; ikincisi çıkmaz sokak. Soğutma sistemini devredışı bırakmak için bulduğunuz bir çift jeneratörü yok edin (böylece ölümcül fanları da kapatmış olacaksınız). Üç tane arka arkaya dizilmiş odadan geçtikten sonra içinde tanıdık bir alien muskası olan bir odaya geleceksiniz. Onu önemseyip de aşağı atlamaya kalkışmayın. Böyle yapmak yerine asansöre binin. "T" kavşağına gelince sağa devam edip düğmeye basın ve asansörle aşağı inin. Bir alien zımbırtısına çıkan üç tane açıklık göreceksiniz; en soldakine girin ve sola doğru ilerleyin. Birkaç odadan daha geçince bölüm sona erecek.

BÖLÜM İKİ: COLONY

Asansöre binin ve sulu ortamlarda ilerlemeye başlayın. Amacınız gücünüzü tazelemek. E ve L1 yazan sundurmanın altından barakaya girin. Büyük cam pencereyi bulup parçalayın ve sonra solunuzdaki çıkıntıya atlayarak aşağı inin. Dört kolun hepsini indirin ve Smart-gun'ı alın. Merdivenlerden yukarı çıkın ve açıklığa ulaşana kadar karanlıkta yolunuzu bulun.

North Lock'a gidin, düğmeye basın ve içeri girin. Sağa dönün ve küçük tünele girin. Depoya girip sizin için açılan kapıdan çıkın. Sulu kavşaktan sağa dönün. Kontrol odasına girip beş düğmenin hepsine basın. İlaç laboratuarına girin ve ölmüş mühendisi arayın. Bulduğunuz malzemeleri toplayın, face-hugger'ları öldürün ve alev silahını alın. Zemindeki delikten aşağıdaki bir ofise düşün. Tekrar açıklığa çıkıp South Lock'a doğru ilerleyin (bulduğunuz zımbırtı kilidi açacak). APC'ye girin ve şimdilik bir oh çekin.

BÖLÜM ÜÇ: INVASION

APC'den çıkın ve merdivenlerden yukarı doğru devam edin. Bu bölümde bol bol alien var ve öldürmedikleriniz daha sonra sizi parçalamak için peşinize takılacaklar. Amacınız bölgedeki fanları kapatan çarkları bulmak. İlki üç tane iskeleden sonra içinde bir alev silahı bulunan bir odanın içinde.

İskelelerden tekrar geçerek geldiğiniz yoldan geri dönün ve aşağı düşebileceğiniz daha önce belli olmayan bir yeri arayın; burada ikinci çarkı bulacaksınız. Daha da aşağıda, uzun bir asansör yolculuğundan sonra bir çift face-hugger'ın olduğu bir alana gireceksiniz. Seslerinden nerede olduklarını anlayın ve el bombalarınızı veya alev silahınızı kullanarak işlerini bitirin. Bu arada arkanızdan saldırabilecek bir veya iki alien'a karşı tetikte olun. Dikkatlice odaya girin ve yukarıya tırmanarak büyük sandıkların birinin üzerinde olan çarkı çevirin, böylece geldiğiniz koridordaki kapı açılacak.

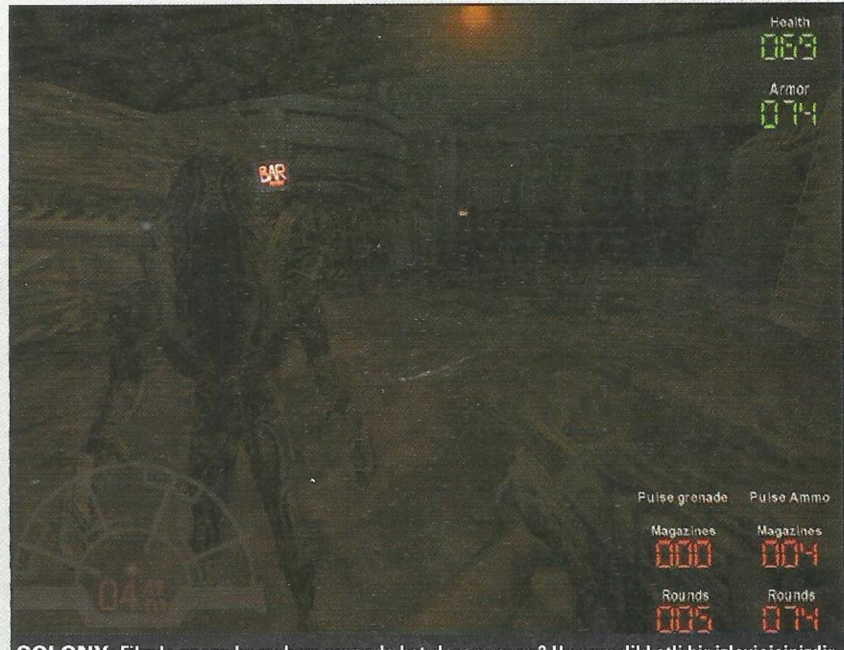
Koridoru takip ederek bir platform asansöre ulaşın ve onunla yukarı çıkın. İskeleyi takip edin, küçük odaya girin ve merdivenleri tırmanın. Üzerinizde kıvılcımlar saçan bir kiriş göreceksiniz. Onu vurup düşmesini sağlayın ki karşıya geçebilmeniz için bir köprü oluşsun. Dikkatlice köprüden geçin ve merdivenlerden aşağı inin (not: Eğer dikkatli olmazsanız bu merdivenlerden aşağı düşebilirsiniz). Merdivenler bitince içinde dönen fanların ve çevireceğiniz iki tane daha vananın bulunduğu bir oda bulacaksınız. Merdivenlerden yukarı çıkın ve köprüden karşıya geçin. Yeni açılan kapıdan geçin, "T" kavşağını geçin, iskeleyi bulun ve en son çarkı da çevirin. Kavşağa geri gidin ve sağa dönün. Delikten karşıya atlayın ve asansörle yukarıya çıkın. Kalkış bölgesinde kurtarma gemisi sizi alana dek alien'larla haşır neşir olun.

BÖLÜM DÖRT: ORBITAL

Hava kapağından girin. Dezenfekte işleminden geçtikten sonra kolu kullanarak kapıyı açın ve alien'lar merdivenlerden tırmanana kadar manzaranın tadını çıkarın. Onları geberttikten sonra aşağı inin. Kavşağa gelince küçük odaya girip SADAR'ı (roketatar) kapın; SADAR'ı daha sonra kullanmak üzere kılıfına sokun ve şimdilik makinelinizle idare edin. Önünüzdeki koridorların her iki tarafında bulunan yatak odaları birtakım malzemeler içerebilir; ama tabii bu odaların herhangi birinde bir alien'la baş başa kalıp romantik anlar geçirme riskini de göze almalısınız.



INVASION: Bölgedeki fanları devredışı bırakmak için üç çarkın hepsini de bulmalısınız.



COLONY: Filmde geçen bu mekanı aranızda hatırlayan var mı? Umarım dikkatli bir izleyicisinizdir.

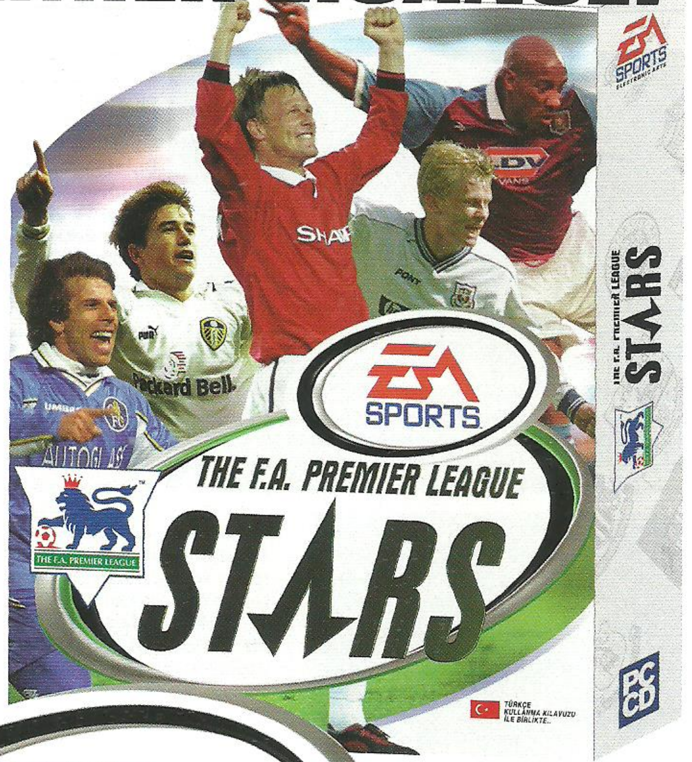
İLK VE TEK PREMIER LİSANSLI FUTBOL OYUNU

Yıldızlar, Rakipler ve dünyanın en heyecanlı lig hırsı..

* Gerçek F.A PREMIER Lig klüpleri, Premier Stadyumları ve F.A Premier Yıldızlarının hepsi !

TÜRKÇE
KULLANMA KILAVUZU
İLE BİRLİKTE





EA SPORTS

NHL 2000



Kendi yüzünüzle ve kendi sesinizle oyuna siz de katılın!

Internet'te arkadaşlarınızla buluşabilirsiniz.

Bütün NHL takımları ve yıldızları..

TÜRKÇE
KULLANMA KILAVUZU
İLE BİRLİKTE







TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICILAR

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0 212 212 83 55 - 56
Fax : 0 212 212 83 53

DENİZ LTD.
Tel : 0 212 213 34 00
Fax : 0 212 213 34 20

MASCOM
Tel : 0 212 212 13 66
Fax : 0 212 212 88 70

EYLÜLDE



ORBITAL: Xenoborg! İşte Ripley, bu yüzden firmanın biyolojik silahlar bölümü için alien'ları kullanmasını istemiyordu!



HANGAR: Bize güvenin, kurşunlar onu sadece deliye çevirecek! Alien Queen'i yenmek için onu basınç kapağına çekmeniz gerekiyor sonra da sifonu çekerek onu uzay boşluğuna gönderin.

Değişik yüksekliklere sahip bir odaya varana kadar bu bölgede devam edin ve iskeleyle bağlantılı kapıyı açın. Bu kapıdan sonra sola gidin, tankların olduğu odadan geçin ve asansörü kullanın. Merdivenlere giden koridora takip edin ve daha sonra onları tırmanarak asansöre ulaşın. Hareketli tavanı olan alana gelene kadar devam edin. Tavan açıldığında yukarı çıkıp Hydroponic Gardens'a girin. Bahçede ilerlerken bir Xenoborg'la karşılaşacaksınız. Onu çabucak öldürmek için havan topunuzu veya SADAR'ınızı kullanın; eğer lazerleri size kilitlenirse başınız gerçekten belada demektir. Kahramanlığa gerek yok, sadece sizi bekleyen kaçış kapsülüne doğru deli gibi koşun.

BÖLÜM BEŞ: TYRARGO

Hangara girin ve karşınızda, yerde duran Smartgun'ı alın. Her iki duvardaki düğmeleri de aktif hale getirin ve uyku hücrelerine geçin. Buradaki manzara sizi biraz endişelendirebilir; ama en azından açılmış kozaların boş olduklarını söyleyebilirim. Saldırganlara karşı gözlerinizi ve kulaklarınızı dört açarak yolunuza devam edin.

En sonunda dolapların bulunduğu bir odaya geleceksiniz. Duşta bir adet Smartgun var. Mazgalı açmak için makineli tüfeğinizi kullanın ve havalandırmaya dalın. L kavşağına gelince size doğru koşan bir veya iki alien'ı dinleyin ve sadece bir tane el bombası kullanarak ikisinin de işini bitirin. Alev silahını kapın ve odadan çıkın. Kolu itin ve asansöre binin. Koridordan aşağı sonuna kadar devam edin ve düğmeyi kaldırın. Yeni açılan kapıdan geçin ve ilerlerken sağlıkları toparlayın. Boruların olduğu bölgeye girin ve



TYRARGO: Bu hangara yerleştirilmiş sadece bir tane kırmızı ışık var...yani bu diğer ışığın predator olduğu anlamına geliyor!

saldıranların işini bitirin. Fanları bulunca düğmeyi kaldırın ve kapıdan çıkın. Buradaki koridorları koşarak geçin. Sakın durmayın! Smartgun veya Pulse Rifle'ı kullanarak onları geri püskürtün. Yol boyunca önünüze çıkan sağlıkları toparlayarak arkanızdan gelen alien'ları gebertin. Yolun sonuna gelince düğmeyi kaldırın ve asansörle aşağı inin. Alarmı kapatın ve SADAR'ı kapın. İkinci hangara girin, yukarı doğru koşun, düğmeye basın ve muhtemel bir alien saldırısına karşı kendinizi hazırlayın.

Alien'larla işiniz bitince tamamıyla kamufle olmuş bir predator odaya girecek. Onun sizi sabit dururken yakalamasına izin vermeyin; SADAR'ınızı ve patlayıcılarınızı kullanın. Ayrıca uzaktaki duvarı vurmak için becerikli Mini-gun'ı da kullanabilirsiniz. Predator nalları diktikten sonra tavandan bir adet predalien üzerinize düşecek. Onu da çabucak gebertin ve olabildiğince hızlı bir şekilde kapılardan çıkın. Sahip olduğunuz zaman ise topu topu on saniye. Alien'ları ve praetorian'ları öldürüp asansörle yukarı çıkın. Bir tane daha praetorian öldürüp yukarı devam edin.

BÖLÜM ALTI: HANGAR

Hangara girin ve devamlı hareket halinde olun. Ortadaki bütün sandıkları ve kutuları uçurun, tabii patlayıcılar hariç. Artık Alien Queen kılığındaki şeytanla karşılaşmanın vakti geldi. Onun taktiği üzerinize kutular fırlatarak size yaklaşmak. Silahlarınız kraliçe karşısında yetersiz; ama el bombalarınız ve patlayıcılarınız onu oyalayarak size biraz olsun zaman kazandırabilir. Onu öldürmek için odanın kendisini kullanmalısınız. Bu kutsal amaç için hava kapağı biçilmiş kaftan. Zemindeki kapıya benzeyen zımbırtıya doğru koşarken gözleriniz yerde olsun. Düğmeye basınca bir panel kayarak açılacak. Odanın sağ üst köşesine doğru gidin ve parmaklıklara ateş edin. Kraliçe patlayıcılara yaklaşana kadar bekleyin ve daha sonra BOM! Eğer biraz zamana ihtiyacınız varsa el bombalarınızı kullanın. Aşağı atlayın ortadaki her iki boruyu da patlatın ve daha sonra geri koşup ortaya çıkardığınız hava kapağı düğmesine basın. Kraliçeyi biraz daha oyalayıp duvardaki odaya girin, kapıyı kapatın ve düğmeye basın. Biraz sonra hava kapağı açılacak ve Alien Queen layığını bulacak!

Predator Tam Çözümü

BÖLÜM BİR: WATERFALL

Merdivenlerden aşağı inince birkaç askerle karşılaşacaksınız. Kamuflaj avantajınızı kullanın ve Plasma Caster'ınızla işlerini bitirin. İsterseniz barakaya girip ortalığı temizleyebilir isterseniz de sadece merdivenlerin bitimindeki düğmeye basıp yukarı tırmanabilirsiniz. Diğer iskeleye ve oradan da kapıya atlayın.

Basabildiğiniz bütün düğmeye basın ve ekranın tepesinde çıkan her mesaja dikkat edin. Yavaşça hareket edin ve önünüze çıkan her şeyi gebertin. Bölümde ilerlerken size karşı gelenleri temizlemek dışında ilk kontrol noktasını da bulmaya çalışın (tren yolu tadındaki geçiş kapılarını görünce orada olduğunuzu anlayacaksınız). Üç kontrol noktasından da geçin; tabii bu noktalar arasında birtakım pürüzlerle karşılaşacaksınız.

Şelaleye ulaşınca (görmeden önce duyacaksınız) asansörü çağırmak için düğmeye basın. Yukarıdaki askeri temizleyin ve hava kapağını açmak için düğmeye basın.

BÖLÜM İKİ: AREA 52

İlerlerken kapının arkasına saklanmış bir askere karşı dikkatli olun. Onu öldürün, alarmı yok edin, düğmeye basın ve power-up'ı alın. Duvardaki düğmeye basıp asansörle yukarıya çıkın (düşmanlar da yakında olabilir, aman dikkat). İçinde birçok patlayıcı bulunan bir odanın (Hangar One) üzerindeki bir çıkıntıyı bulana kadar



VAULTS: Kardeşinizi aramayı bırakın artık; maalesef o bir predalien'a dönüşmüş ve artık onu öldürmeniz gerekiyor.

iskeleyi takip edin. Güvenlik geçiş kartını alın ve kırılabilir mazgallı bir çıkmaz sokak arayarak geldiğiniz yoldan geri dönün. Ana kontrol odasına doğru ilerleyin ve düğmeye basın; bir köprü alçalacak ve artık gerçekten ikinci bölüme başlayacaksınız.

Yeni iskeleye doğru atlayın ve koridor boyunca ilerleyin. Aşağı giden bir merdiven bulacaksınız (eğer enerjiniz ve/veya sağlığınız düşükse, içerisinde bir power-up bulunan kütüphaneyi bulmaya çalışın). Bu uzun atlamayı gayet ciddiye almalısınız, yoksa düşüp oyuna erken veda edebilirsiniz.

Hızlı hareket edin, düğmelere basın ve karşılaştığınız askerleri harcayın. Kütüphaneyi bulunca aşağı atlayarak power-up'ı alın ve tuvalete girin. Uzak sol köşede içinden geçebileceğiniz küçük bir mazgal var. Geminizi bulmak için geçide girin ve gemiye binip bölümü bitirin.

BÖLÜM ÜÇ: VAULTS

Gemiyi terk edin ve kontrol odasına doğru ilerleyin. Nöbetçileri öldürün, kontrol panelinin sol tarafındaki parmaklıkları yok edin (sağ tarafta sizi ölümcül bir düşüş bekliyor) ve ilk bilgisayar odasına girin. Ekranın üstünde çıkan mesaja dikkat edin. Biraz sonra gireceğiniz dört odanın her birindeki bilgisayarları devre dışı bırakmalısınız.

Artık alien'lar özgür; silahınızı çıkarıp kırmızı görüş moduna geçseniz iyi olur. Altı adet hücreye girip size saldıran (genellikle yukarıdan) alien'ları zaman kaybetmeden gebertmelisiniz. Ana üsse doğru ilerleyin ve sağa doğru devam edin. Önünüze çıkan kapıları boşverin. Kavşağa geldiğinizde soldaki ilk koridora ardından da yanmış parmaklıklı hücreye girin. Mazgalı kırın ve havalandırmaya girin. Face-hugger'ların çıkardıkları sesleri dinleyerek hızlı bir şekilde ilerleyin. Face-hugger'ların tutulduğu odaya geldiğinizde kapıları aktif hale geçirmek için düğmeye basın.

Artık tekrar bildiğiniz koridorlardasınız. Normal görüş modunuza geçin ve çevrede predator kanından iz var mı diye araştırın. Kanı takip ederek kardeşinizin kalmış olduğu hücreyi bulacaksınız (ve bir de power-up). Dosdoğru devam edin ve koridorun sonundan sağa dönün. Geçiş kartının olduğu ofisi bulana kadar devam edin.

Kan izlerinin olduğu yere geri dönün ve izleri sola doğru takip edin. Ana odaya girin ve geçiş kartını soldaki kapı üzerinde kullanın. Hava kapaklarından geçerek ilerleyin ve uzaktaki düğmeye basın (veya küreyi havaya uçurun). Burada kardeşinizi bulacaksınız ama o artık bir predalien! Ayrıca üs de havaya uçmak üzere! Kardeş mardeş demeden çabucak işini bitirin ve ana odaya geri dönün. Daha sonra asansörü çalıştırmak için kayan panelden karşıya geçin. Dışarı çıkın ve sola devam edin. En sonunda geminize tekrar kavuşacaksınız. Bölümü bitirmek için gemiye atlamanız yeterli.

BÖLÜM DÖRT: FURY 161

Bu sefer önce alien'larla daha sonra askerlerle karşılaşacaksınız. Yani kırmızı gözlüklerinizi takıp silahlarınızı hazırlayın! Buradaki büyük fanın yerini kafanıza kazıyın. Sola devam edin ve basamaklardan aşağı inin. Çalıştırabileceğiniz bir konsol bulana kadar ilerleyin ve sonra büyük fanın olduğu yere geri dönün. Artık sağdaki kapı açılacaktır. Birkaç tane alien ve bir adet praetorian her an gününüzü renklendirebilir. Büyük bir tüp bulana kadar iskelelerden yukarı devam edin. Üstüne atlayın ve üst kısmını kırdıktan sonra tüpün içine düşün. Bu yolculuk sizi, halletmeniz gereken başka bir konsolun bulunduğu bir odada son bulacak. Artık devredışı kalmış fanın olduğu yere geri dönebilirsiniz.

Fandan geçin ve soldaki kapıdan girin. Hücreye girip düğmeyi kaldırın. Delikten girin, power-up'ı kapın ve merdivenleri tırmanın. Morgdan ve rezil durumdaki koridordan geçerek devasa asansöre binin. Her kattaki düğmeleri kaldırın ve işiniz bitince tekrar asansörle aşağı inin. Buradan sonrası gayet klasik. Hareket halinde olun, canlı kalın, düşmanlardan kendinizi sakının ve erimiş kurşunun içine düşmeyin veya üzerinden atlamaya kalkışmayın. En sonunda olağanüstü manzaraya sahip bir çıkıntıya ulaşacaksınız. Geminiz sizi alacak ve kurtulmuş olacaksınız.

BÖLÜM BEŞ: CAVERNS

Görünmez olun ve APC'nin üstüne düşün. Buradaki bütün askerleri gebertin. Bu işle uğraşırken bir yandan da ilerleyin. Büyük bir hendeğe gelince içine atlamadan önce biraz bekleyin. Size uzak olan yöne doğru ilerleyin ve pençelerinizi kullanarak asansörü tutan ipi koparın (veya aşağıdan isabetli bir atış da yapabilirsiniz). Daha sonra şaftın içine düşün. İki yol da içinde bir APC bulunan küçük bir odaya çıkıyor. Bu odadaki askerleri temizlemenin eğlenceli bir yolu da görünmez olup aralarından geçerek büyük kapıyı açmak ve kaçmak. Böylece Xenoborg devreye girecek ve gözlerinizin önünde hepsini doğrayacak! Görünmez kalın ve disklerinizi kullanarak Xenoborg'u yok edin (iki tane nöbetçi makineliyi de unutmayın).

Şimdi kapıları açık bir APC bulacaksınız. Aracın arkası havaya uçtuğu için ilerleyişinizi engelleyecek. Artık alien topraklarında olduğunuzdan dikkatlice ilerleyin. İki jeneratör bulduğunuzda onları yok edin ve yolunuza devam edin. Büyük mağaraya girdiğinizde iki tane praetorian'la karşılaşacaksınız. Onları öldürünce bir deprem meydana gelecek ve siz de böylece final bölümünün tam göbeğine düşeceksiniz.

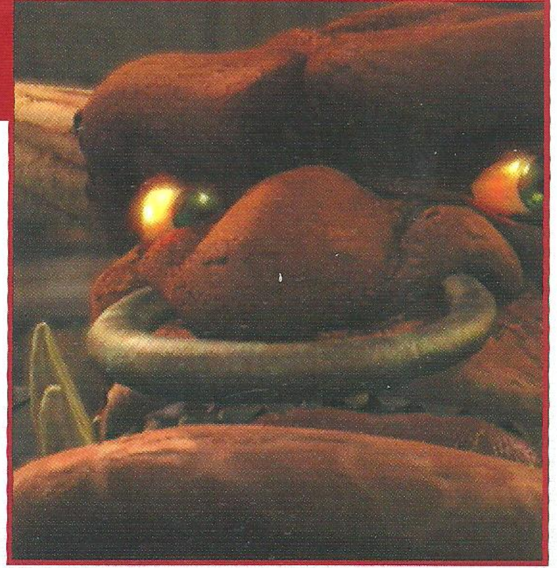
BÖLÜM ALTI: BATTLE

Alien Queen'le olan son savaşınız gerçekten sizi zorlayacak ama bu kazanmanızın imkansız olduğu anlamına gelmiyor. Onu yenmek için zıpkınınıza ve pençelerinize güvenmek zorundasınız. Ayrıca buradaki face-hugger'a da dikkat. Kraliçeyi öldürmek için mızrağınızı kullanın ama yaptığınız her atış ona isabet etmeli! Sağlı sollu manevralarla attığı kayalardan sakının. Üzerinize yaptığı atlayışlara da dikkat! O nalları dikince umarım hugger'ı da halletmek için yeterli mızrağınız kalır. Eğer yoksa iş pençelerinize düşüyor. Bu aslında oyunu bitirmek için tehlikeli bir yol ama yine de denemeye değer. Hugger size atlamak için duraksayınca bu anı değerlendirin. Tabii biraz mızrağınız varsa işiniz çok daha kolay olur. PCG



BATTLE: Kötülük geri döndü! Zıpkınınız kraliçeye karşı yeterli olmak durumunda; ama yine de sizi karanlıklar içinde bekleyen face-hugger için birkaç zıpkın bırakmayı deneyin.

Dungeon Keeper 2



İşte size direkt oyunun yaratıcılarından, yeraltındaki yeni kariyerinize başlamanız için kullanışlı bir rehber.

Kendi ordunuzu yönetmek her zaman eğlenceli olmuştur; ama hele bir de kuvvetleriniz karanlık taraftansa ve adil dövüşmek gibi bir kaygınız yoksa aldığınız zevk boyut değiştirir. *Dungeon Keeper 2*, bu olanağı hatta daha fazlasını sunuyor. Bu strateji rehberi ideal zindanı inşa etmeniz ve şirin kölelerinizi hizaya sokup üretken kılmanız için size gerekli teknikleri öğretecek. *Dungeon Keeper 2*'de sizi zorlayacak birçok görev var; ama işin temelini kaptıktan sonra onlarla başa çıkmak için birçok alternatif bulacağınızı da aklınızdan çıkarmayın. İşte size ilk bölümlerde yardımı dokunabilecek birkaç önemli tavsiye. Ayrıca daha sonraki bölümlerde uygun stratejiler belirlemeniz için yaratıklara ve mekanlara ayrıntılı bir bakış.

Görevler

Görev 1: "Savaş" — Smileville

Bu öğretici bölüm sizi zindan inşa etmenin çamurlu yollarından geçirecek. Bu bölümü daha yüksek bir puanla bitirmek istiyorsanız sadece büyülü bir objenin yerini bulmanız yeterli. Lord Antonius'un hücresine doğru ilerlerken tam onun bölgesine girmeden önce kazabileceğiniz başka bir kayalık yol bulacaksınız. Birkaç kare kazarak büyülü bir objenin yerini ortaya çıkarabilirsiniz (Level Increase). Bu obje yaratıklarınızın level'ını artırıp istilacıları daha çabuk yenmelerini sağlar, tabii daha az kayıp vermeniz de cabası.



LEVEL 1: Lord Antonius'un hücresine ilerlerken kayalık bir yol göreceksiniz. Bu kayaları eşelerseniz büyülü bir obje sizin olacak.

Görev 2: "Büyüler" – Sing-Song

Görev 2'de Lord Darius ve uşaklarını yenerek yollarından alıkoymalısınız. Birkaç basit kuralı uygularsanız kolayca üstesinden gelebileceğiniz bir görev haline gelir.

Önce odalarınızı kurarken Lair'ınız (in) için ulaşılması zor olan kayalık ve Lord Darius'dan olabildiğince uzak bölgeleri tercih edin. Savaşlar sırasında yaratıklarınız dinlenip güç toplamak için inlerine çekilmeye ihtiyaç duyacaklar. Eğer savaşlar inin içinde gerçekleşiyorsa yaratıklarınız dinlenemeyecekler ve yenilme şansları da oldukça artacak.

İkincisi, çevrenizi çok hızlı araştırmayın ki yaratıklarınızın soyu aniden tükenmesin. Özellikle ilk bölümlerde yaratık sayınız az olduğundan alçakgönüllü bir şekilde hareket etmeniz kendi yararınıza olur.

Son olarak Lord Darius'la girdiğiniz savaşlar sırasında Thunder Bolt büyünüzü kullanın. Bu büyünün size iki şekilde yardımı olabilir: istilacı düşmanlara bir miktar hasar verir ve onları geçici olarak sersemleterek yaratıklarınızın maksimum hasar vermesini sağlar.

Bu bölümde bir tane büyülü obje var (Mana Boost). Lord Darius'un hücresiyle Dungeon Heart arasında bir yerde bulunabilir. Mana Boost, mana miktarınızı artırarak daha fazla büyü yapmanızı sağlar.



LEVEL 3: Eğer Level 1'deki büyülü objeyi bulduysanız, bütün haritayı açarak Lord Avaricious karşısında bir avantaj kazanabilirsiniz.



LEVEL 2: Bu bölümü çok hızlı bir şekilde araştırmaya kalkmayın, yoksa Lord Darius'un birlikleriyle karşılaşınca hazırlıksız yakalanabilirsiniz.

Görev 3: "Hırs" – Ramshackle

Lord Avaricious esaslı bir düşman; ama onun da bir zayıf bir yönü var, o da hırsı. İblisleriniz onun altınlarına bulaşana kadar sizin manevralarınıza hiçbir tepki vermiyor. Bu yüzden onu alt etmenin en iyi yolu birliklerinizi kurana kadar altınlardan uzak durmak. Eğer sabırlı olup birlikleriniz güçlenene kadar beklerseniz altınları ele geçirme şansınız (özellikle orta damardan) çok daha artar. Bu üçüncü görevde iki tuzak tanıtılıyor ve uygun yerleştirildikleri zaman olumlu sonuçlar veren toplarla karşılaşıyorsunuz. Önceki görevde olduğu gibi özellikle eğer düşmanınız topların önündeyse onları yıpratmak ve sersemletmek için Thunder Bolt büyünüzü kullanın.

Bu bölümde bulacağınız büyülü obje bütün haritayı açmanızı sağlıyor. Objenin Lord Avaricious'ı yenme çabalarınıza pek bir faydası yok; ama hünerleri oyunun sonunda ortaya çıkacak. Büyülü objeyi elde etmenin en iyi yolu Lord Avaricious ve Dungeon Heart arasına kapılar koymak. Lord Avaricious, Dungeon Heart'ınıza ulaşmaya çalışırken yaratıklarınızı topların önüne yerleştirin. Böylece iblisleriniz bölgeyi sahiplenecek ve siz de büyülü objeye kavuşabileceksiniz.

Genel Tavsiyeler

Savunma Sanatı

1. Çıkardığınız kayaların yerine asla yenileri gelmez. Yani kesinlikle ihtiyacınız olduğunda bir yeri kazmalısınız. Neyse ki bir yeri araştırmak için her zaman kazmak zorunda değilsiniz. Bir bölgeyi ele geçirince yakın çevreniz hakkında bilgi sahibi olabilir ve sınırlarınızın ötesindeki imgeleri belirsiz bir şekilde görebilirsiniz. Örneğin bir lava nehrine yaklaştığınızı biliyorsanız sınır kendiliğinden ortaya çıkana kadar kazdığınız her kareyi sahiplenerek ilerleyin. Sight of Evil da bu keşfedilmemiş bölgeleri açığa çıkarabilir; ama sadece kısa bir süre için.

2. Geçit vermeyen sert kayaları bir engel gibi görmek yerine onları lehinize kullanabilirsiniz. Düşmanın nasıl ve nereden bu kayaları geçmek zorunda olacağını araştırın. Uygun yerlerde onları bir duvar gibi kullanarak zindan tasarımınıza katın. Gem Seam'lerin de aşılamama konusunda etkili olduklarını söyleyebilirim.

3. Zindanınızın içindeki bir Hero Party bölünüp farklı hızlarda ilerleyebilir. İstilacıları hapsetmek için içeride yeterince kapı yapmaya bakın, en azından ilerleyişlerini yavaşlatırsınız.

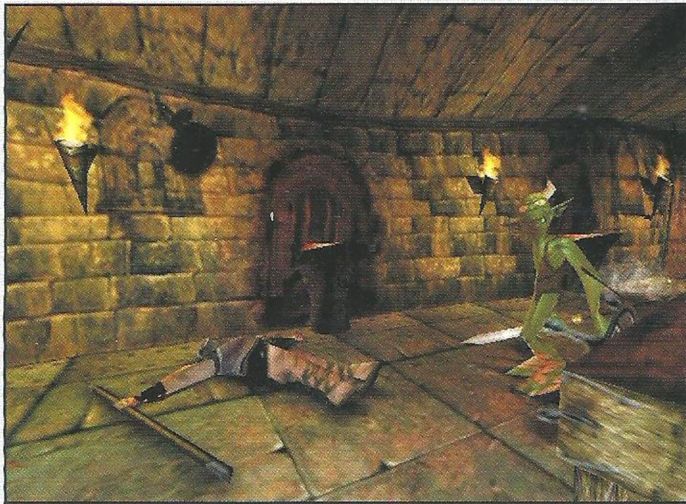
4. Mükemmel bir yer seçimi tek bir tuzağı bile kötü yerleştirilmiş birçok tuzaktan çok daha ölümcül yapabilir. Tuzak kurmak için Mana harcandığından bir bölgeyi ille de tuzaklarla donatmanız gerekmiyor. Ayrıca hiçbir garantisi de yok. Mana tükendiği için büyü gücünüzü kullanamadığınız tecrübeler yaşabilirsiniz.

5. Orijinal *Dungeon Keeper*'dan farklı olarak *DK2*'deki bir sınır duvarı geçilemez değil. Eğer düşmanlarınıza yeterli zamanı tanırsanız her engeli aşabilirler. Sonuç olarak klasik 'sarıp sarmalama' (etrafınızı duvarlarla çevreleyip gelişmeden önce eğitimli bir iblisler ordusu oluşturmak) yönteminin hiçbir garantisi yok.

6. Bir kahraman Dungeon Heart'ınıza giden açık bir rota keşfettiği zaman kayalarla uğraşmak yerine genellikle o rotayı tercih edecektir. Rota ne kadar uzun veya dolambaçlı olursa olsun kararından vazgeçmeyecektir. Bu durumu bir avantaj olarak kullanabilirsiniz.

7. Dolambaçlı bir koridoru geçmek düz olan birinden daha çok zaman alır ve dolambaçlı bir rota birçok tuzağı da saklayabilir. Köşeye dönerken bir heyelanla karşılaşan kahramanın kaçacak veya manevra yapacak çok daha az zamanı olur. Koridorunuzun Sentry veya Lightning tuzaklarının dağınık atış menzillerinden geçmesini bile sağlayabilirsiniz.

8. Başka bir gelişmiş inşaat tekniği de iç bir koridor oluşturarak dış duvarınızı korumak. Zindanınızı sert kayalar dış duvarınız olacak şekilde inşa edin. İçeride ise zindanınızı çevreleyen, tuzaklarla bezenmiş bir koridor ve hemen ardından da dış duvara sınırlı geçiş imkanı veren, korumalı bir iç duvar kulağa gayet hoş geliyor.


İyi adamlar, Dungeon Heart'ınıza giden yolu bulduklarında ne olursa olsun yollarından ayrılmayacaklardır. Bu bilgiyi kullanarak geçişte işlerini bitirebilirsiniz.

9. Tuzak yerleştirme konusunda kalın bir kitap yazılabilir; ama bu tip şeyleri deneme yaparak kendiniz bulursanız oyundan çok daha fazla zevk alırsınız. Eğer birkaç şeytani fikir duymak istiyorsanız, Zindanım Şirin Zindanım modunu çok seveceksiniz. İşte sizi gaza getirmek için birkaç sempatik hinlik:

Düşmanı mat etmek için Trap Chess denilen bir tekniği kullanın. Bazı tuzaklar görülebilir, bazıları da görülemez; ama keşfedildikleri zaman hepsi birden kara listeye alınıp yok edilebilirler. Trap Chess, bir tuzağı bir başkasıyla savunma sanatıdır. Durumun üstesinden gelebileceğini sanan düşmanın bir sonraki hareketini ve pozisyonunu tahmin etmek de diyebiliriz. Örneğin koridorun sonundaki bir Sentry'e saldırmak için celallenen bir kahraman Spike tuzağına takılabilir veya aynı Spike bir dörtyol ağzının tam ortasında, çevresi iyi gizlenmiş Lightning'lerle korunuyor da olabilir. Düşman, Spike'ın yok edilmesinin gerekli olduğunu anlamasının yanında Sentry'e ulaşabilmek için bir barikattan geçmek durumunda olduğunu kavrayacaktır. Bütün bunlara rağmen Barricade'le Sentry arasındaki Fireburst dokunulmamış bir şekilde bekleyebilir... Şeytani olasılıkların sayısını kestirmek biraz zor olsa gerek.

İblislerinizi Rahat Ettirin

1. Büyük odaların daha ucuz ve verimli olmasına rağmen odaları yerleştirirken uygunluğu ve dağıtımı da düşünmelisiniz. Bir yaratık bir şey istediğinde gidip en yakın mevcut noktadan alacaktır ve yaratıklar uzağa gitmek zorunda kalırlarsa çok mutsuz olabilirler. İyi bir zindan, içinde her zaman bir Hatchery, bir Lair, bir Treasury ve yakın mesafede çalışmak için bir yer barındırandır.

2. Portal'ların yanına bir giriş lobisi olarak küçük bir Lair yerleştirin. Yeni gelenleri fark ettiğinizde onları daha kalıcı, çalışıyor olacakları yere daha yakın bir Lair'a koyarak yerlerini değiştirebilirsiniz.

3. Bir Bile Demon cenneti kurun. Büyük bir kare oda kazın, dış duvarların çevresini Workshop kaplamalarıyla döşeyin ve sonra içte kalan kareyi bir Hatchery'le doldurun. Bu tasarıma ek olarak Hatchery'nin çevresini Lair ve Treasury kaplamalarıyla döşeyerek bir sınır da oluşturabilirsiniz. Bütün bunları yaparsanız emin olun ki Bile Demon'larınızın ağızları kulaklarına varacak.

4. Nöbetçi odalarınız her zaman boş mu? Devriyeleriniz kaytarıyor gibi mi gözüküyor? Nöbetçileriniz temel ihtiyaçları için ne kadar çok yürümek zorunda kalırlarsa, nöbet mahallerinden uzak o kadar zaman geçireceklerdir.

5. İlk para isteyen yaratığınız gelince anlayın ki maaş günü yaklaşıyor. Genellikle bütün oyuncular aynı zamanda ödeme yapmazlar. Onları birazcık bile şımartmayıp ücretleriyle yakından ilgilenmediğiniz sürece nöbetçi mahallerini en uygunsuz zamanlarda boş bulabilirsiniz.

6. Yaratıklar yapacakları bir şey olmadığı zaman sıkılırlar. Onları Casino'da eğlendirebilir veya Temple'da rahatlatabilirsiniz. Tabii bu boş gezenleri çok ucuz bir fiyattan devriye olarak da tutabilirsiniz.


Eğer yaratıklarınız sıkıntıdan patlıyorsa, maaşlarını şans oyunlarına yatırarak eğlenebilecekleri Casino'lar açmayı deneyin.

Tasarım Üzerine Çeşitlemeler

1. Şeytancıklar sadece keseleri dolunca altınları kasaya götürürler. Yani köşeyi dönmüş piyonlar siz fark etmeden zindanınızda ellerini kollarını sallayarak geziyor olabilirler. Eğer darda kalıp da ekstra altına ihtiyacınız olursa (mesela maaş gününüz aniden kapınızı çalabilir) veya bölümdeki rezervleri tüketmişseniz bütün şeytancıklarınızı (Imp) toplayıp kasaya atmayı deneyin. Bu hareketinizden sonra hepsi hemen taşıdıkları altını hazineye boşaltırlar.

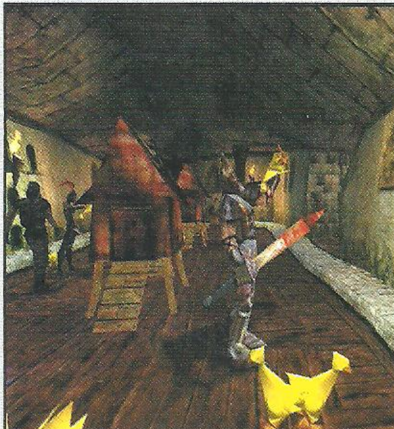
2. 5x5'lik bir tapınağın içindeki havuzlu bir el heykeli Dark Angel'ları çeken tek şeydir. Bu yaratıklardan daha fazla bulundurmak için ayrı ayrı 5x5'lik tapınaklar inşa edin.

Yaratıklar

Yaratık Aktiviteleri

Zindan sakinleri genellikle belirli basit kuralların olduğu monoton bir yaşantı sürdürürler. Çalışırlar, yerler, uyurlar ve ücretlerini alırlar (Editör Notu: Aynen gerçek hayatımız gibi).

ÇALIŞMAK
Yaratıklar yeterince mutlularsa çalışmayı tercih ederler. Seçtikleri iş hangi türden olduklarına ve Keeper'ın çalışmak için yeterli odaya sahip olup olmamasına göre değişir.


Odalarınızı iyi düzenler, yaratıklarınızın yemek ihtiyacını giderirseniz zindandaki işler sandığınızdan daha kolay ve daha düzgün yürür.


Zindandaki yorucu bir günün ardından yaratıklar, birazcık kestirmek isterler. Deliksiz bir uyku, aldıkları bütün yaraları iyileştirecektir.

YEMEK
Yaratıklar, canlı kalmak için çok sık yemelidirler. Uğraştıkları olay ne olursa olsun bırakır ve en yakın besin kaynağına yollanırlar. Bu en yakın Hatchery veya ortada serbestçe dolaşan tavuk sürüsü olabilir. Yeterince yediklerinde yarım bıraktıkları işlerine geri dönerler. Eğer yeterli yiyecek yoksa mutsuz olmaya başlarlar. Ne kadar aç kalırlarsa o kadar sinirli olurlar.

UYUMAK
Hemen hemen bütün yaratıkların belli bir uyku saati vardır. Yorulunca veya yaralanınca inlerine geri dönüp belli bir süre uyurlar. Bu sürenin sonunda tazelenmiş ve çalışmak için hazır bir şekilde uyanırlar. Her yaratığın farklı bir uyku süresi ve periyodu vardır. Yaratıklar uyku halindeyken bir yandan da yavaşça kendilerini iyileştirirler.

PARA KAZANMAK
Yaratıkların çoğu yaptıkları işin karşılığında ücret olarak altın isterler. Maaş günü gelip çattığında zindanda kıyametler kopmaya başlar. Paraya ihtiyacı olan her yaratık işini gücünü bırakır ve altın bulunduran en yakındaki kasaya gider. Ücretlerini aldıktan sonra eski işlerine kaldıkları yerden devam ederler. Maaşını isteyen yaratık boş kasayla karşılaşıyorsa veya hakkını alamıyorsa, mutsuz olur.

KOVULMAK
Bir yaratık sinirlenmediği veya işten atılmadığı sürece bölümün sonuna kadar Keeper için çalışır. Keeper bir yaratığı Portal'ın içine atarak kovabilir. Bu artık Keeper'ın o yaratığın hizmetine ihtiyacı olmadığı anlamına gelir. Imp'ler bu şekilde kovulamazlar. Portal yerine Dungeon Heart'a atılarak kaybolurlar ve Keeper'a az bir miktar mana bağışında bulunurlar.

Yaratık Türleri

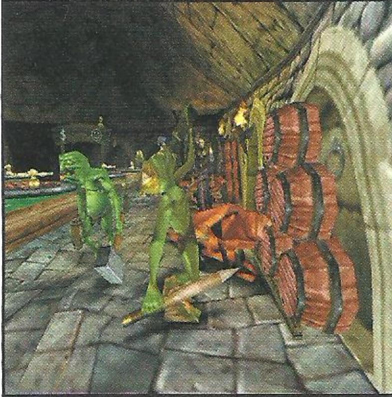
İş sınıfları yaratıkların kendi başlarına bırakıldıkları zaman sergiledikleri davranışlara göre belirlenir. Mevcut dört tane iş sınıfı vardır.

SCOUT
Bu zibidiler her şeyi merak ederler. Zindan için tehlike unsuru olabilecek durumları araştırırlar. Sınırlarınızın sonuna kadar gidip gelirler ve her zaman zindanınızın etrafındaki bilinmeyen kareleri araştırmaya çalışırlar. Yeterince yakın tehditlerle karşılaşırlarsa, hemen zindana dönüp sorunun üstesinden gelmek için yanlarına adam alırlar.

FIGHTER
Savaş stratejilerinizin belkemiği. Savaşçılar dövüşmeye bayılırlar. Training Room'larda idman yapmadıkları zamanlarda onları savaşırken veya Combat Pit'de dövüşen diğerlerini izlerken bulabilirsiniz. Savaş çıktığında hiç düşünmeden onları çağırabilirsiniz zira kafaların ezildiğini görmek onları çok heyecanlandırır. Eğer Combat Pit'ler veya Training Room'lar yoksa onlar da etrafta bela arayarak dolanacaklardır.

WORKER
Eğer bir şey inşa etmek istiyorsanız kullanacağınız elemanlar bunlar olmalı. Onları her zaman Workshop'da kendi hallerinde takılırken bulabilirsiniz. Imp'lerin zindanın çevresini döşemeleri için kaplama üretirler. İşleriyle gurur duyarlar. Mola verdiklerinde bile onları Workshop'un karanlık köşelerinde kendi projeleri üzerinde çalışırken bulabilirsiniz. Bir Workshop'un olmaması onları zindanın içinde boş boş dolaşmaya itecektir. Tabii onlar bela aramak yerine demirbaşları, açılan ve kapanan kapıları incelemeyi tercih ederler.

THINKER
Eğer en son teknolojiden haberdar olmak istiyorsanız, Thinker türüne ihtiyacınız var demektir. Onları kitaplara dalmış bir halde kütüphanelerin küflü, karanlık köşelerinde bulabilirsiniz. Eğer onları oyalayacak bir kütüphane olmazsa, Dungeon Heart bu bilge yaratıklar için ideal bir yuvadır.


Imp'ler zindanınızın ameleleridir; zaman zaman ilgi ve şefkat beklerler. Gözünüz onlarda olsun; zira sarhoş bir Imp'in üretime pek katkısı olmaz.


Yaratıklara işkence etmek (sizinkiler dahil) diğerlerinin daha sıkı çalışmasını sağlayabilir. Öte yandan Dark Mistress'lar bu tecrübeye bayılırlar, işkence onları mutlu kılar.

Yaratık İşleri

Yaratıklar zindandayken birçok işle uğraşabilirler. Eğer onlara özel bir şey yapmaları söylenmemişse canları neyi istiyorsa o işle ilgilenirler. Oyuncu bir yaratığın belli bir işle uğraşmasını istiyorsa onu sadece ilgili odaya atması yeterlidir. Yaratıkların çoğunun sevmedikleri ve beceremedikleri işlerinin olduğuna dikkat edin. Eğer siz de bir yaratığı bu tip bir işle görevlendirirseniz, o yaratık mutsuz olup işi bırakacaktır. Eğer çalışan bir yaratık sinirlenirse veya maaş günü gelip çatarsa uğraştığı işi bırakıp giderek bir şeyler yer veya maaşını almaya yollanır. Daha sonra tekrar işinin başına döner.

EGZERSİZ
Training odasını veya Combat Pit'i kullanarak söz konusu yaratığın yeteneklerini geliştirebilirsiniz. Training odası her yaratığın tecrübesini belli bir seviyeye kadar artırabilir. Bundan sonra ise bir yaratığın seviyesi ancak gerçek savaş deneyimiyle artar. Böyle bir deneyimi de düşmanlara saldırarak veya Combat Pit'de dövüşerek kazanabilir. Yaratıklar Training odasındayken Keeper'ın altınlarına mal olurlar.

ÜRETİM
Yaratıkları zindanınız adına bir objeler üretmeleri için Workshop'ta çalıştırabilirsiniz. Objeler, Keeper tarafından sipariş edilebilen ve yerleştirilebilen kapılar ve tuzaklardan oluşur.

ARAŞTIRMA
Dark Library, yeni buluşlar peşinde koşan yaratıklara ev sahipliği yapar. Yeni bir buluş farklı bir oda türünden zindan objeleri veya büyülerine kadar her şey olabilir.

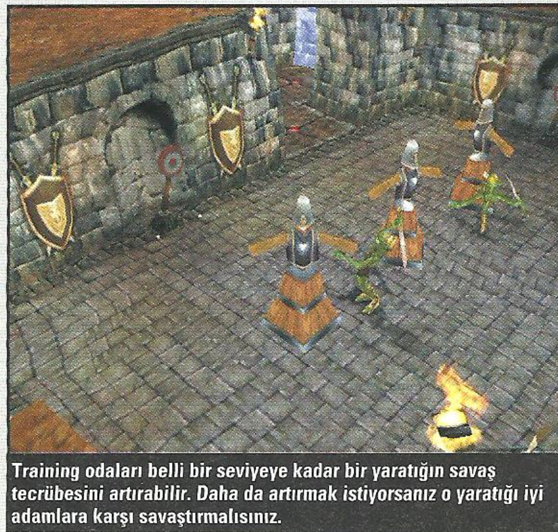
DUA
Yaratıklar zindanın manasını artırmak için tapınaklarda dua edebilirler.

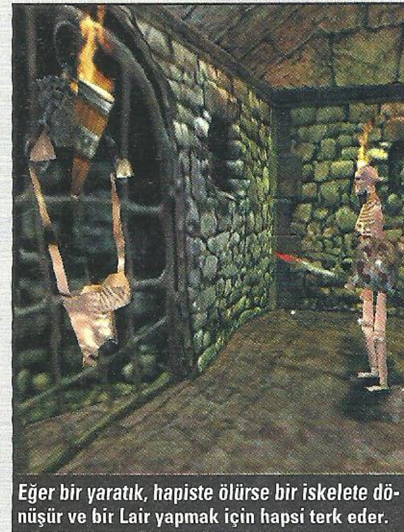
NÖBET
Guard Room'lara atılan her yaratık artık zindanı tehdit edebilecek herhangi bir şeye karşı gözlerini dört açmış durumdadır. Periyodik bir şekilde belli bir menzili koruyarak bütün nöbet mahallerini devriye gezerler veya Guard Room'larında nöbet tutarlar.

İŞKENCE
Bir yaratığın birine işkence yapmasından bahsetmiyoruz, işkence gören yaratığın kendisi. Yaratıklar işkence görürlerken hem sağlıklarından hem de mutluluklarından kaybederler. Bu durum için tek istisna sağlığı azalırken daha fazla mutlu olan Dark Mistress'dır. Mistress bu 'işi' bilinçli bir şekilde seçen tek yaratıktır. Normalde bu iş düşman mahkumları için düşünülmüş; ama tabii sadist Keeper'lar kendi uşaklarına da işkence edebilirler. İyi bir yaratığa işkence etmeniz, o iş sınıfındaki her yaratığın biraz daha fazla çalışmasını sağlayacaktır; fakat ne yazık ki bu durum onların mutluluğunu da azaltır. Tabii yine Mistress bütün bu olayların tamamıyla dışında kalır. Eğer söz konusu iyi yaratık işkence edilirken ölürse bütün yaratıklar (hangi türden olursa olsun) mutluluklarından kaybederler ve daha sıkı çalışmaya başlarlar. Eğer zindandaki herhangi bir yaratık ölen yaratıktan nefret ediyorsa, o nefret dolu yaratığı mutlu günler bekliyor demektir.

HAPİS
Bu da aslında yaratıkların kendilerinin seçmediği başka bir iş. Hapis yatarlarken, mutluluklarından ve sağlıklarından kaybederler. Her nasılsa bu süre boyunca acıkma gibi bir sorunları olmaz. Ayrıca maaş günlerine de katılamazlar. Tabii bu günü kaçırdılar diye ekstra mutluluk puanları da kaybetmezler; çünkü hapishanede zaten mutluluk puanları azalmaktadır. Hapishanede ölen yaratıklar iskeletlere dönüşüp bir Lair yapmak için hemen kodesi terk ederler. Skeleton'lar, Reaper'lar, Imp'ler ve Vampire'lar hapse atılamazlar.

EĞLENCE
Özellikle gelişmiş zindanlardaki yaratıklar, inlerinde dinlenmenin yanı sıra boş zamanlarını değerlendirmek için farklı se-


Training odaları belli bir seviyeye kadar bir yaratığın savaş tecrübesini artırabilir. Daha da artırmak istiyorsanız o yaratığı iyi adamlara karşı savaştırmalısınız.


Eğer bir yaratık, hapiste ölürse bir iskelete dönüşür ve bir Lair yapmak için hapsi terk eder.

çeneklere sahiptirler. Eğer yaratıklar tedaviye ihtiyaçları yoksa inlerine dönmek yerine bazı eğlence mekanlarına takılmayı tercih edebilirler. Yaratıklar günün yorgunluğunu Casino'da atabilirler. Burada rahatlayabilir, neşelenebilir ve hatta ödüller bile kazanabilirler. Zengin olurum umuduyla bütün maaşlarını şans oyunlarına yatırırlar. Yaratıklar bütün bunları yaparken mutluluklarını ve Keeper'ın servetini artırırlar. Hele bir de büyük ödülü kazanırlarsa mutluluktan havaya uçarlar. Keeper da ödemesi gerek yüklü bir faturayla başbaşa kalır. Bir yaratık Casino'ya gitmeyi ancak uyumak için inine dönerken akıl edebilir. Tabii domuz gibi sağlıklı değilse kumar oynamak yerine uyumayı tercih eder. Casino'ya giderek tamamen uyumasıyla aynı değerde tazelenir. Yaratıkların ziyaret edebilecekleri diğer bir yerde Combat Pit'dir. Hangi kana susamış yaratık Pit'deki büyük dövüşten başka bir şeyi görmek isteyebilir ki? Eğer bir dövüş varsa yaratıklar gelip balkondan izlemeyi tercih edebilirler. Dövüşü izleyen her yaratığın mutluluğu belli bir oranda artar.

Düşman Yaratıkları

ŞÖVALYE
Dövüş Stili: Blocker

Mertliğin ve gururun timsalidir Şövalye (yani öyle diyorlar). Bu kılıç ustası manyak, bir sürü Goblin'le uğraşırken bile korku nedir bilmez. Krala ve topraklarına sadakat yemini etmiş olan şövalye efendisinin çıkarlarını korumak adına her türlü engeli aşar, her türlü acıyı çeker. Sert çelikten yapılmış kılıcı, parlayan zırhı ve şiddetli barsak çıkarma tutkusuyla korkulması gereken çok güçlü bir savaşçıdır.

CÜCE
Dövüş Stili: Flanker

Bu her işe burnunu sokan küçük mağara adamı, her Keeper'a uzun süredir dert olmuştur. Cüce tam anlamıyla yetkin bir madencidir. Sahip olduğu alet edevatla savunmanızı kolayca yarabilir. Sadece zindanları yok etmedeki ustalığı, derhal ortadan kaldırılması için umarım sizi ikna etmiştir; ama siz yine de çok dikkatli olun. Eğer en sağlam duvarlarınızı aşmaya çalışan bir cüce görürseniz, anlayın ki bu sadece bir başlangıç. Destek kuvvetleri çok yakında olabilir.

DEV
Dövüş Stili: Blocker

Yarım ton adaleyle hantal bir sumocunun suratını birleştirin. İşte size ne zaman duracağını bilemeyen bir izbandut. Dev karmaşık bir savaşçı değildir. Gürültülü bir şekilde meydana çıkar ve devasa yumruklarıyla ayakta hiçbir şey kalmayana kadar saldırmaya devam eder. Yavaş ve biraz da salak olmasını hayvani gücüyle gidermeye çalışır. Kalın derisinden midir bilinmez; ama Ateş Devleri'ne veya devasa ayakkabılarına özel bir ilgi duyar. Ayrıca lavın içinden sanki kırda yürüyormuşçasına geçebilir.

BÜYÜCÜ
Dövüş Stili: Support

Bu bilge büyü ustasını sakın hafife almayın. Çelimsiz görüntüsüne rağmen saldıranların yaklaşmasına bile izin vermeden alevlerden bir barikat kurarak onları defeder. Bu adalet bekçisi, muska ve büyü malzemesi arayışında olduğu için sık sık Hero ekiplerine eşlik eder ve ön safhada savaşanlara arkadan destek verir. Simya ve büyü sanatıyla ilgilenen büyücü durmak nedir bilmeden araştırır. Ne yazık ki büyücünün yetenekleri yanlış tarafta harcanmaktadır.

ELF OKÇUSU
Dövüş Stili: Support

Kahramanlarımızın ekibinde ödlek tavuklar da vardır. Mesela şu Elf okçusunu ele alalım; bu orman aşığı tetikçi ok atma konusundaki keskin nişancılığıyla övünür. Mesafesini korumayı tercih ederek hedeflerini çok uzaktan vurabilir. Bu çalgıcı takımı, ağaçlarında kalsa daha iyi olur. Eğer onlara yaklaşabilirseniz analarından doğduklarına pişman edebilirsiniz. Yakın dövüş gerçekten onlara göre değil. Elf cesetlerini zindanınızın yakınlarında bırakmayın. Vahşi çiçeklerin saçtığı kötü kokular gayet rahatsız edici olabilir.

HIRSIZ
Dövüş Stili: Flanker

Her ne kadar çok cesur olmasalar da bu meraklı yaratıklar, kendilerini hazinelerin ve altın dolu zindanların anlatıldığı masalları dinlemekten alıkoyamazlar. Yine de topraklarınıza girmiş bir hırsız korunma karşılığında, eşlik ettiği ekibe bir kaşif ve de bir hazine avcısı olarak yardım edebilir. Belli metallerin kokusunu alarak kapılarınızı, tuzaklarınızı ve diğer güvenlik yöntemlerinizi ortaya çıkarabilir. Açgözlü, sinsi, başıboş ve iyi; lanet olsun! Bu seferki için bayağı ümitlenmiştik.

KEŞİŞ
Dövüş Stili: Blitzer

Dine adanmış bir ömrün savaş disipliniyle hassas bir şekilde yoğrulması işte böyle bir savaşçı-rahibi ortaya çıkarmıştır. Keşiş sahip olduğu iyileştirici güçlerin yanında kendini sizin diyarınızdaki yaratıkları alt ederek erdemli olduğunu ispatlamaya adamıştır. Attığı yıldırımlar hortlak düşmanlarınız için kabus olabilir (hatta tutuşurlarsa ekstra hasar bile alırlar). Ayrıca keşişten ölümcül bir darbe almış her vampir sonsuza kadar yok olur, yeniden canlanamaz. Mistress'ın ilgisine bu kadar muhtaç bir insanla ilk defa karşılaşıyoruz. Siz bence bu zavallının işkence odasındaki yerini şimdiden hazırlayın.

PERİ
Dövüş Stili: Flanker

Uçan kaçan ve adamın canını sıkan bu yaratık, sanırım yeraltındaki bütün sağduyu sahibi yaratıkları çileden çıkarabilir. Uzaktan saldırabilmesi ve olağanüstü hareket kabiliyeti, ona düşman topraklarında birçok avantaj sağlar. Alçakça hazırlanmış pusuları ortaya çıkarmakta uzmandır. Bazı durumlarda narinliğini ve zarif görüntüsünü kullanarak ona saldırmaya çalışan yaratıklarla bir güzel dalga geçer. Eğer onu keskin zekanızın ürünü bazı tuzaklarla kıstıramıyorsanız, toplarla işini bitirin. Yakalayınca onu tavana asın ki şu sıcak havalarda sizi biraz serinletsin.

NÖBETÇİ
Dövüş Stili: Blocker

Bu vasat askerinizi sınır devriyesinden eskort görevlerine kadar birçok işe atayabilirsiniz. Nöbet yerinde pozisyonunu koruyup uyumaması gerekir. Kıpırdamadan durması da hiç fena olmaz. Bu işin onlara sunduğu ekipman sağlam bir zırh ve uzun bir mızraktan başka bir şey değildir. Siz yine de bu gerizekalı askerlerle fazla uğraşmazsanız iyi olur. Nöbetçiler, aynı zamanda tehlike karşısında çok cesur olmalarıyla tanınırlar (rütbe hırsı yüzünden olsa gerek). En çok umut vaat eden adaylar ileri savaş eğitimi almak üzere kraliyet müfrezesine terfi ederler. PCG



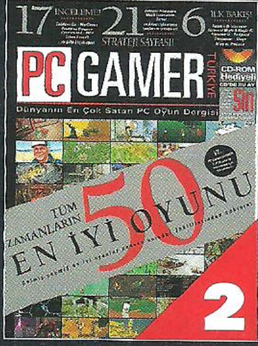
Şövalye, birliğine bağlı kalarak size dünyayı dar etmek için elinden geleni yapar. Onu hafife almayın yoksa kellenizi kılıcının altında bulabilirsiniz.

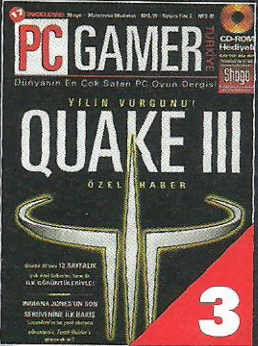


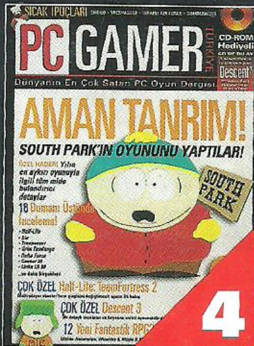
You can't clone this.
T-SHIRT
4.000.000TL
(KDV dahil)

PC GAMER TÜRKİYE

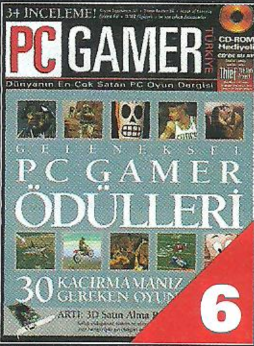
ESKİ SAYI İSTEK FORMU

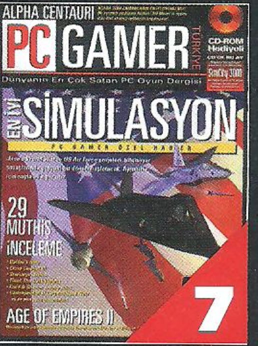


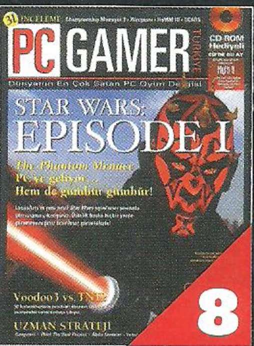




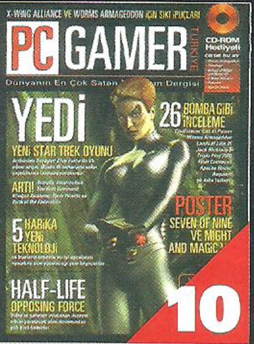












Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

1.500.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan...TL. alınız

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT: □□/□□

Banka hesabınıza...TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR: 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Banka hesap numaraları:

Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 1010245-9

İş Bankası, Şişli Şubesi 1215437

PC GAMER-Türkiye

Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15



Might and Magic VII

Kahraman editörlerimiz sizin için Dragon ve Behemotlara kafa tutarak en kapsamlı strateji rehberini hazırladı.

Geçtiğimiz yıl Ekim ayında yani ilk sayımızda Might & Magic VI'nin strateji rehberini sunmuştuk sizlere. Aradan bir yıl geçti ve sıra yeni oyuna Might & Magic VII'ye geldi. Sizin için hazırladığımız bu rehber sayesinde Erathia'nın tozlu yollarını aşındırırken kendinizi güvende hissedeceksiniz. PC Gamer tüm karakterlerin özelliklerinden hangi skill'i nereden alacağınıza, quest'lerden yolculuk tarihlerine ve iksirlere kadar elinizin altında olması gereken tüm bilgileri bir araya getirdi.

Oyuna başlarken nasıl bir parti yaratmak istediğiniz çok önemli. Dengeli bir parti için bizim önerimiz Knight, Thief, Cleric ve Sorcerer'dan oluşan bir dörtlüyle başlamak.

Parti Yaratımı

Her FRP oyununda olduğu gibi M&M 7'de de parti yaratımı oyunun en önemli bölümlerinden bir; çünkü bu sayede oyunda ne şekilde ilerlemek istediğinize karar vereceksiniz. Dövüşlerde güç mü, büyü mü kullanacağınız; iyileştirme olaylarını kendi başınıza mı yoksa bir tapınağa giderek mi yapacağınız ve bunun gibi birçok ayrıntı tamamen kuracağınız partinin dağılımına bağlı. İyi bir parti kurarken dikkat etmeniz gerekenleri ırk ve sınıf tanıtımlarının ardından bulabilirsiniz.

Ana özelliklerin alabildiği minimum ve maksimum değerler

	Might	Int.	Pers	End.	Acc.	Speed	Luck
Goblin:	12/30	5/15	5/15	9/25	9/25	12/30	7/20
Human:	9/25	9/25	9/25	7/25	9/25	9/25	7/25
Dwarf:	12/30	9/25	9/25	12/30	5/15	5/15	7/20
Elf:	5/15	12/30	9/25	5/15	13/30	9/25	7/20

IRKLAR

Might & Magic VI'nın aksine bu kez aralarından seçim yapabileceğimiz 4 adet ırk bulunuyor: Goblin, Human, Dwarf ve Elf. Aslında seçtiğiniz ırk karakter portresi dışında pek bir şeye etki etmiyor. Irklar arasında görünür olan tek fark, başlangıçta izin verilen minimum stat değerleri.

M&M'lerde klasikleştiği üzere bu oyunda da karakterlerinizin belli başlı stat puanları var. Bunlar sırasıyla Might (Güç), Intellect (Akıl), Personality (Kişilik), Endurance (Dayanıklılık), Accuracy (Nişancılık), Speed (Hız) ve Luck (Şans). Karakter yaratırken elinizde fazladan olan bonus puanlarını bunlara dağıtıyorsunuz. Tabii bu puanları dağıtırken önemli olan seçtiğiniz ırk değil, seçtiğiniz sınıf. O yüzden bu konuda dikkat etmeniz gerekenler sınıflar bölümünde anlatılacaktır.

Bu değerleri inceleyince çok ilginç bir durumla karşılaşıyoruz. Mesela Knight olmak için önemli olan stat Might olduğundan, Intellect ve Personality'nin en aza kadar indirebildiği Goblin ırkı bunun için çok uygun bir seçim gibi gözüküyor. Eğer aptal bir Goblin'in grubunuzda olmasından rahatsızlık duymazsanız ve Goblin Knight'la oynamanın karizmanızı bozacağını düşünmüyorsanız bu çok iyi bir seçim; ama açıkçası oyunda bol bol stat arttırıcı durumla karşılaşacağınızdan yine de burada yaptığınız seçim hiç önemli değil.



Başlangıçta bu kızıl ejderha gözünüze çok büyük görünebilir; ama adamlarınızı yeterince geliştirir ve tecrübe kazanmalarını sağlarsanız o da sizden ürkecektir.

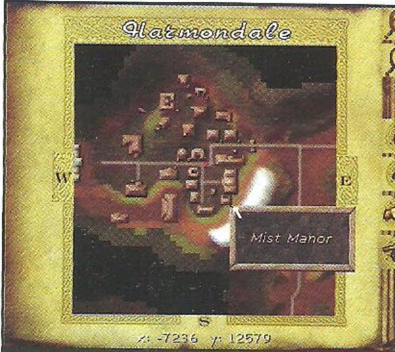
SINIFLAR

Oyunda seçebileceğiniz 9 tane sınıf var: Knight, Thief, Cleric, Sorceror, Archer, Paladin, Druid, Monk, Ranger. İşte kuracağınız grup için bu kısım çok önemli; çünkü her sınıfın avantaj ve dezavantajları mevcut. Bir sınıf seçtiğiniz zaman o sınıfla ilgili iki tane beceri (skill) veriliyor ve iki tane daha seçmeniz gerekiyor. Bu diğer iki beceriyi seçerken sınıfınızın o beceride yetenekli olmasına çok dikkat edin. Mesela Thief, Disarm Trap becerisinde Grand Master seviyesine ulaşabilirken; Knight sınıfı Expert bile olamayacaktır. O yüzden sınıfınızın Grand Master olabileceği becerileri seçmeye çalışın. Sınıfların açıklamaları ise şöyle:

Knight: Dövüş konusunda daha iyi bir sınıf bulamazsınız. Her türlü zırhı giyebilir ve neredeyse tüm silahları kullanabilirler; ancak kesinlikle büyü yapamazlar. Yakın dövüşte Knight'ın rakibi yok gibidir. Ayrıca Arms Master ve Repear Items becerisini Grand Master'a çıkarabilir.
Normal: Disarm trap, learning
Expert: Bow, dagger, staff, unarmed, dodge, merchant, perception
Master: Axe, mase, chain, leather
Grand Master: Spear, sword, plate, shi-



Partinizi kurarken seçebileceğiniz karakterlerden pek çoğu sonradan karşınıza gezdiğiniz köylerin halkından kişiler olarak çıkacak. "Heey, bizi hatırladın mı?"



Aradığınız bir yeri bulmak için bütün kapıları çalmak zorunda değilsiniz. Şehrin haritasında kursorünüzle binalar sağ tık yaparak buranın neresi olduğunu görebilirsiniz.

eld, arms master, body building, repair item.
LBHPA (Level Başına Hit Point Artışı): 5/7/9

Thief: Hırsızlar sinsi işlerde (tuzakları etkisiz hale getirme, eşya çalma gibi) çok iyiler. Silah ve zırhların çoğunu belli bir seviyeye kadar kullanabilirler; ama asıl uzmanlıkları bıçaktır. (GM seviyesinde iki ellerindeki bıçaklarla müthiş zarar verebilirler). Deneyim kazandıkça bazı element büyülerini yapabilirler.
Normal: Shield, air, earth, fire, water, repair item
Expert: Bow, mace, unarmed, chain, alchemy, body building, learning
Master: Sword, dodge, armsmaster, identify item, merchant, perception
Grand Master: Dagger, leather, disarm trap ve steal
LBHPA: 4/6/8

Cleric: Kişisel büyülerde oldukça üstündürler. Özellikle iyileştirme ve koruma büyüleri işe yarıyor. Silah olarak yalnızca staff, mace ve bow kullanabilirler. Zırh olarak leather ve chain mail giyebilirler.
Normal: Staff, body building
Expert: Bow, chain, leather, alchemy, identify monster, perception
Master: Mace, shield, learning, meditation, repair item
Grand Master: Body magic, mind magic, spirit magic, light magic, dark magic ve merchant

LBHPA: 2/3/4

Sorcerer: Element büyülerinde ustadırlar, çok çeşitli büyüler yapabilirler. Silah ve zırh seçimleri çok sınırlıdır; ama bu açıklarını zarar verici büyülerle de telafi edebilirler.
Normal: Bow, merchant
Expert: Dagger, leather, perception, repair item
Master: Staff, alchemy, learning, meditation
Grand Master: Air magic, earth magic, fire magic, water mMagic, light lagic, dark magic, identify item ve identify monster
LBHPA: 2/3/3

Archer: Knight ve Sorcerer karışımı olan bu sınıf, özellikle menzilli silahları çok iyi kullanır; ayrıca Element büyülerini, Light ve Dark büyülerini yapabilirler.
Normal: Staff, unarmed, dark (evil), light (good)
Expert: Axe, dagger, sword, dodge, armsmaster, body building
Master: Spear, leather, air, earth, fire, water, learning
Grand Master: Chain, bow ve perception

HOCALAR

SKILL	SEVİYE	ŞEHİR	EV	SKILL	SEVİYE	ŞEHİR	EV
Chain	Expert	Tatalia	Tricia's House	Fire	Expert	Tularean Forest	Treasurestone Home
		Tulerean Forest	Bith Res.			Tatalia	Redding Residence
	Master	Avlee	Infernon's House		Master	Harmondale	Temper Residence
	Grand	Deyja	Nevermore Res.		Grand	Erathia	Blayze's
Dodge	Expert	Harmondale	Mist Manor	Light	Expert	Bracada Desert	Lightsworn Res.
		Bracada Desert	Stone House		Master	Celeste	Morningstar Res.
	Master	Evenmorn Islands	Crane Residence		Grand	Celeste	Castle Lambert
	Grand	Erathia	Wain Manor				
Leather	Expert	Harmondale	Withersmythe's H.	Mind	Expert	Erathia	Julian's Home
		Avlee	Deerhunter Res.			Nighon	Whitesky Residence
	Master	Nighon	Neldon Residence		Master	Avlee	Featherwind Res.
	Grand	Tularean Forest	Miyon's Home		Grand	Tatalia	Bremen Residence
Plate	Expert	Stone City	Spark's House	Spirit	Expert	Harmondale	Stillwater Residence
		Tatalia	Weldric's Home			Tatalia	Riverstone House
	Master	Erathia	Forgewright Res.		Master	Erathia	Dreamwright Res.
	Grand	Bracada Desert	Brand's Home		Grand	Tularean Forest	Benjamin's Home
Shield	Expert	Erathia	Wolverton Res.	Water	Expert	Tularean Forest	Whitecap Residence
	Master	Tatalia	Isram's Home			Avlee	Ravenhair Residence
	Grand	Evenmorn Islands	Smithon's Residence		Master	Nighon	Dusk's Home
					Grand	Harmondale	Torrent's
Air	Expert	Tatalia	Stormeye's House	Ancient Weapon	Expert	Light Path-Celeste	Sir Caneghem
		Tularean Forest	Windsong House			Dark Path-The Pith	Dark Shade
	Master	Avlee	Greenstorm Res.		Master	Light Path-Celeste	Crag Hack
	Grand	Bracada Desert	Gayle's			Dark Path-The Pith	Mavleeimus
Body	Expert	Harmondale	Hillsman Residence	Axe	Expert	Harmondale	Chadric's House
		Erathia	Heartsworn Home			Avlee	Deerhunter Res.
	Master	Tatalia	Brother Bomba's		Master	Stone City	Keenedge Residence
	Grand	Avlee	Tempus' House		Grand	Tatalia	Stonecleaver Res.
Dark	Expert	Deyja	Nightcrawler Res.	Bow	Expert	Tularean Forest	Suretrail Home
	Master	The Pit	Darkenmore Res.			Bracada Desert	Smiling Jack's
	Grand	The Pit	Castle Gloaming		Master	Nighon	Lanshee's House
					Grand	Harmondale	Mark Manor
Earth	Expert	Harmondale	Kern Residence	Dagger	Expert	Tularean Forest	Ottin House
		Stone City	Welman Residence			Bracada Desert	Smiling Jack's
	Master	Tularean Forest	Stonewright		Master	Nighon	Aznog's Place
	Grand	Deyja	Avalanche's		Grand	Erathia - Sewer	William Lasker

LBHPA: 3/4/6

Paladin: Bu kutsal dövüşçüler Knight ve Cleric karışımıdırlar. Tüm silah ve zırhları kullanabilir; Body, Mind, Spirit, Light ve Dark Magic'i belli bir seviyeye kadar öğrenebilirler.
Normal: Staff, unarmed, dodge, dark (evil), light (good)
Expert: Axe, bow, dagger, spear, chain, leather, armsmaster, meditation, merchant
Master: Body, mind, spirit, body building
Grand Master: Mace, shield ve repair
LBHPA: 4/5/6

Druid: Sorcerer ve Cleric sınıflarının karışımı sayılabilecek bu sınıf, Light ve Dark haricindeki tüm büyü cinslerini kullanabilir. Silah seçimleri sınırlıdır.
Normal: Bow, staff, armsmaster
Expert: Mace, leather, shield, identify item, identify monster
Master: Dagger, air, earth, fire, water, body, mind, spirit, learning
Grand Master: Alchemy ve meditation
LBHPA: 2/3/4



Bu oyun hafızanızı da sınıyor. Daha önce gördüğünüz ama o an için işinize yaramayan bir hocayı daha sonra bulamamak saçınızı başınızı yolmanıza sebep olabilir(di)....bir rehberiniz olmasaydı!

SKILL	SEVİYE	ŞEHİR	EV	SKILL	SEVİYE	ŞEHİR	EV
Mace	Expert	Erathia	Harvest Residence	Id Item	Expert	Harmondale	Krewlen Residence
		Stone City	Thorinson Residence			Nighon	Hollis' Home
	Master	Tatalia	Rothham's House		Master	Bracada Desert	Benson Residence
	Grand	Deyja	Felburn's House		Grand	Tularean Forest	Blueswan Home
Spear	Expert	Tatalia	Greydawn Res.	Id Monster	Expert	Tularean Forest	Black House
		Avlee	Holden Residence			Nighon	Hollis' Home
	Master	Tularean Forest	Silverpoint Res.		Master	Avlee	Swiftfoot's House
	Grand	Stone City	Seline's House		Grand	Harmondale	Weider Residence
Staff	Expert	Harmondale	Withersmythe's H.	Learning	Expert	Bracada Desert	Applebee Manor
		Nighon	Hawthorne Res.			Deyja	Putnam Residence
	Master	Bracada Desert	Penderton Res.		Master	Nighon	Anwyn Residence
	Grand	Avlee	Jillian's House		Grand	Evenmorn Islands	Smithson Residence
Sword	Expert	Erathia	Ravenhill Residence	Meditation	Expert	Deyja	Wiseman Residence
		Tatalia	Arin Residence			Nighon	Whitesky Residence
	Master	Deyja	Slicer's House		Master	Bracada Desert	Lightsworn Res.
	Grand	Harmondale	Chadric's House		Grand	Avlee	Kaine's
Unarmed	Expert	Harmondale	Mist Manor	Merchant	Expert	Stone City	Thain's House
		Bracada Desert	Stone House			Tularean Forest	Weatherson's House
	Master	Evenmorn Islands	Crane Residence		Master	Evenmorn Islands	Caverhill Residence
	Grand	Erathia	Norris' House		Grand	Bracada Desert	Brigham's Home
Alchemy	Expert	Tularean Forest	Willowbark's Home	Perception	Expert	Harmondale	Weider Residence
		Bracada Desert	Watershed Res.			Avlee	Holden Residence
	Master	Nighon	Elzbet's House		Master	Tularean Forest	Dotes Residence
	Grand	Avlee	Apple Residence		Grand	Deyja	Cleareye's Home
Armsmaster	Expert	Tatalia	Steele Residence	Repair Item	Expert	Harmondale	Krewlen Residence
		Deyja	Botham's Home			Stone City	Gizmo's
	Master	Avlee	Brightspear Res.		Master	Tatalia	Moore Residence
	Grand	Eeofol	Lasiter's Home		Grand	Erathia	Gareth's Home
Body Building	Expert	Stone City	Thorinson Residence	Stealing	Expert	Harmondale	Skinner's House
		Bracada Desert	Hollyfield Residence			Nighon	Elmo's House
	Master	Deyja	Foestryke Residence		Master	Deyja	Shadowrunner's H.
	Grand	Nighon	Evander's Home		Grand	Tatalia	Everil's House
Disarm Trap	Expert	Tatalia	Taren's House				
		Erathia - Sewers	William Lasker				
	Master	Harmondale	Skinner's House				
	Grand	Nighon	Silk's Home				

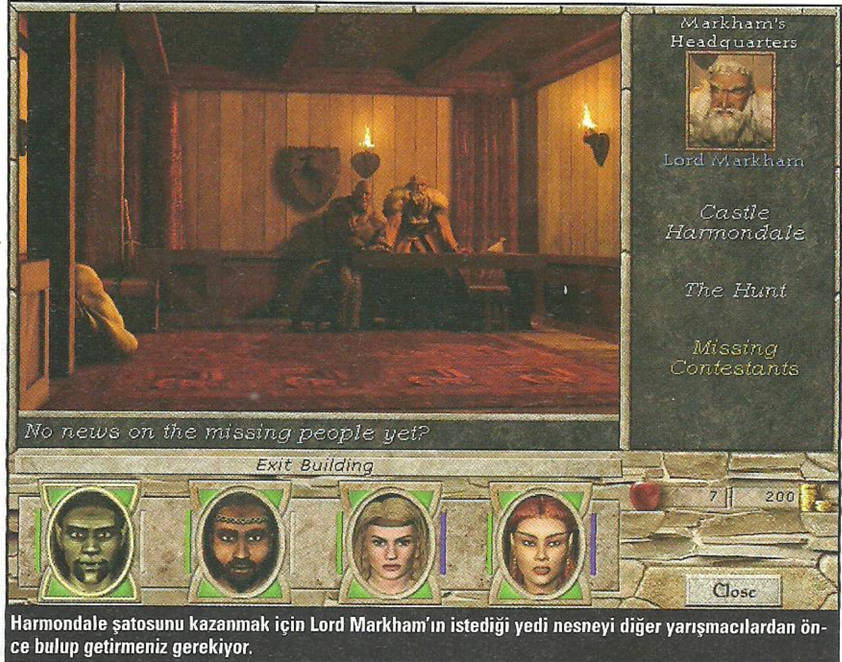
Not: Aradığınız hocaları bulabilmek için bulundukları şehre gidip haritadaki evlere tek tek sağ tık ile bakın. Bunun için o evleri daha önceden ziyaret etmiş olmanıza da gerek yok. Haritayı açmış olmanız yeterli.

Monk: Silahsız dövüş konusunda en iyi sınıf Monk'tur. Sadece yumruklarıyla bile çok iyi zarar verebilirler. Ayrıca Mind, Spirit ve Body Magic kullanabilirler.
Grand Master: Unarmed Combat, Dodge, Staff, Body Building ve Learning
Normal: Bow, body (evil), mind (evil), spirit (evil), stealing (good)
Expert: Dagger, spear, sword, body (good), mind (good), spirit (good), disarm trap (good), identify monster, perception, stealing (evil)
Master: Leather, armsmaster, disarm trap (evil)
Grand Master: Staff, unarmed, dodge, body building, learning
LBHPA: 5/6/8

Ranger: Mace haricinde tüm silahları, plate haricinde tüm zırhları, Light ve Dark haricindeki tüm büyüleri kullanabilirler. Ayrıca diğer tüm becerileri de öğrenebilirler.
Normal: Staff, unarmed, alchemy, identify item, meditation, merchant, repair item
Expert: Dagger, spear, sword, dodge, shield, air, earth, fire, water, body, mind, spirit, armsmaster, disarm trap, body building, learning, stealing
Master: Bow, chain, leather, perception
Grand Master: Axe ve identify monster
LBHPA: 4/5/6

Dikkat Edilmesi Gerekenler:

Sınıfınızı seçtikten sonra stat puanlarınızı işinize yarayacak bir şekilde geliştirmeye dikkat edin. Sorceror, Archer ve Thief büyü puanı için Intellect'e ihtiyaç duyarken; Cleric, Paladin ve Monk'lar Personality'e; Ranger ve Druid ise her ikisine de ihtiyaç duyar. Dövüşçüler için en önemli statlar Might ve Endurance'tır. Başlangıçta Luck'ı minimuma indirebilirsiniz; çünkü oyunun başlarında Emerald Isle'da bunu artıran bir havuzla zaten karşılaşıyorsunuz. Burada Luck'ı 15'e kadar çıkarabilirsiniz. Accuracy ise genelde her cins karakter için önemli bir stat'tır; çünkü oyuna menzilli silahları bol bol kullanacaksınız. Ayrıca büyücülerinize magic skill'leri seçin; çünkü bunlar satın alırken oldukça pahalıdır.



Harmondale şatosunu kazanmak için Lord Markham'ın istediği yedi nesneyi diğer yarışmacılardan önce bulup getirmeniz gerekiyor.

Partiyi Kurmak

Partinizi yaratırken en çok neye ihtiyacınız olduğunu göz önüne almak zorundasınız. Ayrıca ihtiyaçlarınız arasında güçlü bir denge kurmanız gerekiyor. Bir partide olmazsa olmaz özelliklerin başında büyüler vardır. Her partinin healing, protection büyülerine ve statü kürlerine ihtiyacı vardır. Statü kürleri zehir, hastalık, zayıflık gibi olumsuzlukları düzeltir ve bu tip büyüleri ancak cleric, druid ve paladin'ler yapabilir. Her partide en azından bir tane self magic büyü kullanıcısı olmalıdır. Elemental magic büyüleri yapan birine de en az self-magic büyücüsü kadar ihtiyaç duyacaksınız; çünkü bunlar iyi bir saldırı ve hareket imkanı verir. Ayrıca elemental magic size jump, fly, water walking ve town portal gibi inanılmaz işinize yarayacak yetenekler sunar. Bu büyüleri sorcerer, archer ve druid'ler yapabilir. Partinizin sağlığı açısından uzun mesafe saldırı gücünün iyi olması önemlidir. Bu sebeple partinizdeki herkesin bir yaya sahip olması gerekir. Gerçi oyundaki pek çok sınıf yay konusunda master seviyesine çıkamaz; ama bir yay taşımalarının onlara hiçbir zararı olmayacağından emin olabilirsiniz. Bunun dışında Might & Magic VII'de özellikle dikkat etmeniz gereken bir şey de tuzaklar. M&M VI'nın tersine bu kez neredeyse bütün sandıklar tuzaklı. Bu tuzakları etkisiz hale getirmek konusunda en yetenekli sınıf thief'tir; ama thief'in diğer açılardan çok da becerikli olmadığını düşünürsek bu iş için bir ranger ya da monk da kullanabilirsiniz; ama bunlar expert seviyesinin üstüne çıkamaz. En sık ihtiyaç duyacağınız yeteneklerden biri de perception'dır. Bu yetenek gizli kapıları yanıp sönen kırmızı işaretler şeklinde görmenizi sağlar. Son olarak oluşturmak isteyebileceğiniz parti türlerine göre ideal dörtlünün hangi karakterlerden oluşması gerektiğini açıklayalım:

Might & Magic VII'de, dengede bir parti kurmak istiyorsanız ideal ekibiniz daima knight, thief, cleric ve sorcerer'dan oluşmalıdır. Bu parti tüm skill'leri çok iyi bir şekilde kullanabilir. Fiziksel ya da büyü olarak daha güçlü partiler yaratmak da mümkündür; ama dengeli bir parti istiyorsanız ya da oyuna yeni başladıysanız bu parti en iyisidir.

Büyü bakımından en güçlü parti için paladin, archer, cleric ve sorcerer'dan oluşan bir dörtlü iyi bir seçimdir. Bu dört karakterin tümü de büyü yapabilir. Ayrıca paladin ve archer'ın fiziksel savaş yetenekleri de güçlüdür. Cleric self magic konusunda mükemmeldir. Eğer saldırı gücü yüksek bir parti kurmak istiyorsanız sizin için ideal dörtlü knight, thief, monk ve ranger'dan oluşur. Bu parti size bir çok beceri kazandırdığı gibi az da olsa büyü ve hırsızlık yeteneğiniz de olur. Oyundaki en kuvvetli savaşçılar knight ve monk. Özellikle yakın savaşta çok iyiler. Ranger ise özellikle uzun mesafeli ataklarda çok güçlüdür. Thief'inizi de dagger'da grand master seviyesine çıkarabilirseniz yakın mesafe saldırılarında ölümcül bir adam olur. Ranger'ın yay skill'inden feragat edebilirseniz onun yerine bir paladin ya da druid alarak partinize bir de büyücü kazandırabilirsiniz. Bu partinin en kötü yanlarından biri alchemy (simya) becerisinin olmaması.


İşte yeni yuvanız. Harmondale Şatosu tamamladığınız ilk quest'ten sonra sizin olacak ama içerideki dağınıklığı toparlamak için vakit ayırmanız gerekiyor.

Hikaye

Might and Magic VII'nin Might and Magic VI'dan en önemli farkı takip etmeniz gereken belli bir olaylar dizisine sahip olması. M&M VI'daki gibi oyuna bir köşeden girip öylesine sağa sola koşar ve ko-

nuşmalara pek kulak asmazsanız oyunun kısa sürede bir kısır döngü içine girdiğini göreceksiniz. Elbette ki M&M VII'de de istediğiniz zaman istediğinizi yapma özgürlüğünüz var; ama hikayeyi takip etmek daima sizin için avantajlı olacaktır. Burada quest'lerin ayrıntılarına girmeyip sadece olayları özetleyeceğiz. Quest çözümleri ayrıca verilecek.

Hikaye Emerald Adası'nda başlıyor. Lord Markham'ın çağrısı üzerine bir yarışma düzenlenmektedir. Bu yarışmada Lord'un istediği 7 nesneyi ilk getiren maceraperest Harmondale şatosunu kazanacaktır. Tabii siz de bu yarışmanın adayları arasındasınızdır ve tabii ki kazanırsınız.

Ancak Harmondale'e vardığınızda kazandığınız şatonuzun goblinlerin işgali altında olduğunu görürsünüz. Üstelik goblinleri temizlemek yeterli olmaz; çünkü bu iğrenç yaratıklar şatoyu kullanılmaz hale getirmiştir. Bunun üzerine Barrow Downs'daki cücelerin lordundan şatonun tamiri için yardım istersiniz ve o da buna karşılık olarak sizden Red Dwarf madenlerinde medusaların taşa çevirdiği cüceleri kurtarmanızı ister. Cüceleri kurtarıp Harmondale'e döndüğünüzde şatonuzun tamir edildiğini görürsünüz.

Ancak sorunlar bunlarla bitmez. Harmondale, elflerin diyarı Avlee ve insanların diyarı Erathia arasında sıkışıp kalmıştır. Savaş halindeki bu iki taraf da sizi kendi yanına çekmek ister ve bunun için birer görev verir. Bu görevleri tamamlamak sizi taraflardan birini seçmeye zorlamasa da daha sonraki gelişmeler sizi bir seçim yapmaya itecek. Elf'ler ve İnsan'lar kadim bir artifact için savaşmaktadır. Olaya müdahale edip artifact'ı ele geçirdiğinizde bunu ne yapacağınız sorusuyla karşılaşırsınız; çünkü artifact'ı taraflardan birine vermek, o tarafa geçmek anlamına gelir. Bu da diğer tarafın size savaş ilan etmesine yol açacaktır. Eğer her iki tarafla da dost geçinmek istiyorsanız bu artifact'ı hakem (arbiter) Judge Grey'e vermelisiniz.

Daha sonra Judge Grey'in öldüğüne dair kötü bir haber alacaksınız. Ve sizden yeni bir hakem seçmeniz istenecek. Bu noktadaki seçiminiz oyunun gidişatı açısından çok önemli; çünkü yaptığınız hakem seçimine göre iyi ya da kötü yolu seçmiş olacaksınız. Arbiter adaylarından Judge Fairweather iyiliği, Judge Sleen ise kötülüğü temsil etmektedir. Aslında her iki yol da sizi benzer bir maceraya sürükleyecek. Ancak karakter promotion'larından oyunun arayüzüne kadar tüm ayrıntılar farklı olacak.

İyi ile kötü arasında tercih yaptıktan sonra sizden bir dizi quest'i tamamlamanız istenecek. Basit birer quest'in ardından seçtiğiniz tarafın dört güçlü lordunun huzuruna çıkacaksınız ve her biri sizden birer görev tamamlamanızı isteyecek. Hem iyi hem de kötü için dördüncü quest'ler, diğer tarafın dört lordundan en güçlüsünü öldürmek.

Daha sonra yapmanız gereken şey ise devil'ların lordu Xenofex'i öldürmek. Bunun ardından deniz altındaki bir uzay gemisi enkazından bir artifact getirmek zorundasınız. Bu iki görev her iki yolda da aynı. Bu son artifact'ı da getirdiğinizde oyun bitecek.

Gelecek sayı Quest'ler.

PCG

İksirler

M&M 7'de etkili iksirleri hazırlamak için karakterinizin Alchemy becerisine sahip olması gerekir. Bu beceride seviyeniz yükseldikçe daha karışık iksirleri yapabilirsiniz. Aksi halde böyle bir iksir yapmaya kalkıştığınızda iksir patlayacak ve zarar göreceksiniz. Her karakterin yapabileceği üç çeşit iksir var: Kırmızı, mavi ve sarı. Bu basit iksirleri yapmak için uygun bitki veya malzemeyi alıp boş bir şişenin üzerine sağ tuşla tıklamanız gerek. Diğer iksirler için ise bir iksir şişesini alıp diğerinin üzerine sağ tıklamanız gerek, bu işlem sonucu bir de boş şişeniz olacak. İksir malzemelerinden biri de gri renkli katalizörler. Bunlar iksirin gücünü belirlemek için kullanılıyor. Mesela 5 gücündeki bir iksir şişesine, 20 gücündeki bir katalizör eklerseniz, iksirinizin yeni gücü 20 olur. İksir isimleri ve yapılışları ise şöyle:

TEMEL İKSİRLER:

CURE WOUNDS: Kırmızı malzeme + Boş şişe = Kırmızı iksir
MAGIC POTION: Mavi malzeme + Boş şişe = Mavi iksir
CURE WEAKNESS: Sarı malzeme + Boş şişe = Sarı iksir

KARIŞIK İKSİRLER: (Normal seviyede Alchemy becerisi gerekir)

AWAKEN: Sarı + Mavi = Yeşil iksir
CURE DISEASE: Sarı + Kırmızı = Turuncu iksir
CURE POISON: Kırmızı + Mavi = Mor iksir

ÇİFT RENKLİ İKSİRLER: (Expert seviyede Alchemy becerisi gerekir)

BLESS: Kırmızı + Yeşil
CURE INSANITY: Turuncu + Yeşil
HARDEN ITEM: Sarı + Yeşil
HASTE: Kırmızı + Turuncu
HEROISM: Kırmızı + Mor
PRESERVATION: Mavi + Turuncu
RECHARGE ITEM: Mavi + Yeşil
REMOVE CURSE: Yeşil + Mor
REMOVE FEAR: Turuncu + Mor
SHIELD: Mavi + Mor
STONESKIN: Sarı + Turuncu
WATER BREATHING: Sarı + Mor

BEYAZ İKSİRLER: (Master seviyede Alchemy becerisi gerekir)

MIGHT BOOST: Cure Poison + Heroism
INTELLECT BOOST: Awaken + Harden Item
PERSONALITY BOOST: Awaken + Recharge Item
ENDURANCE BOOST: Cure Poison + Shield
SPEED BOOST: Cure Disease + Haste
ACCURACY BOOST: Cure Disease + Stoneskin
LUCK BOOST: Heroism + Shield
FLAMING POTION: Awaken + Haste
FREEZING POTION: Awaken + Heroism veya Cure Disease + Shield
NOXIOUS POTION: Cure Disease + Recharge Item veya Cure Poison + Harden Item
SHOCKING POTION: Cure Poison + Haste veya Cure Disease + Heroism
SWIFT POTION: Awaken + Shield veya Cure Poison + Recharge Item
CURE PARALYSIS: Awaken + Stoneskin veya Cure Disease + Harden Item
DIVINE RESTORATION: Haste + Recharge Item veya Shield + Stoneskin veya Heroism + Harden Item
DIVINE CURE: Haste + Stoneskin
DIVINE POWER: Recharge Item + Harden Item
FIRE RESISTANCE: Haste + Harden Item
AIR RESISTANCE: Haste + Shield
WATER RESISTANCE: Shield + Harden Item
EARTH RESISTANCE: Heroism + Stoneskin
MIND RESISTANCE: Heroism + Recharge Item
BODY RESISTANCE: Recharge Item + Stoneskin

SİYAH İKSİRLER: (Grand Master seviyede Alchemy becerisi gerekir)

PURE MIGHT: Cure Disease + Might Boost
PURE INTELLECT: Cure Disease + Intellect Boost
PURE PERSONALITY: Cure Poison + Personality Boost
PURE ENDURANCE: Awaken + Endurance Boost
PURE SPEED: Cure Poison + Speed Boost
PURE ACCURACY: Awaken + Accuracy Boost
PURE LUCK: Stoneskin + Swift Potion
STONE TO FLESH: Heroism + Cure Paralysis
SLAYING POTION: Shield + Flaming Potion
REJUVENATION: Bless + Divine Restoration veya Preservation + Divine Restoration veya Water Breathing + Divine Restoration

Hile Kodları

"Hmm, bu oyun güzel; ama sanki bir şey eksik, ne acaba..?"
Kendi kendimize sorarız bazen, buzdolabı olmasa ya da elektrikli süpürge olmasa ne yapardık diye... Bunlar olmadan elimiz ayağımız birbirine dolaşır, kıpırdayamaz hale geliriz, sinirlerimiz bozulur. Hiçbir telefon konuşması yapmayacağımızı bile bile bir gün telefonumuzun başına bir şey gelse o gün yaptığımız her şeyde bir eksiklik duyarız. İşte hile kodları da böyledir. Hiç ihtiyaç duymasanız da onlar olmadan oyunların tadı çıkmaz. Hile Kodları sayfası oyun keyfinizi tamamlamak için hizmetinizde!

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

AYIN İPUCU ÖDÜLÜ

Bu ayın İpucu Ödülü'nü kazanan okurlarımızdan ilki bize Eskişehir'den yazan Serkan Canbaz. Serkan'ı tebrik ediyor ve *Championship Manager 3* için gönderdiği ipuçlarını yayınlıyoruz.

1. Bir takımla önemli bir maçınız varsa ya da bir oyuncuyu almak istiyorsanız ama klübü vermiyorsa Options- Add Manager şıkkını seçerek o takımın da başına geçin. Kendi takımınız için istediğiniz oyuncu hakkında teklif götürün ve yine teklifi kendiniz kabul edin. Transfer gerçekleştikten sonra diğer takımdan emekli olup (retire) adınızı sildirebilirsiniz.
2. Yine aynı şekilde önemli bir maçınız varsa ya da avantaja ihtiyaç duyuyorsanız maç yapacağınız takımın başına geçip taktiklerini alt üst edebilirsiniz (kaleyi boş bırakmak, bütün oyuncuları ileride oynatmak gibi).
3. İyi oyuncularınızın sözleşmeleri bitmeden bir yıl önce yeni bir kontrat imzalayın. Böylece özgür kalıp başka takımlara gitmelerini önlersiniz.
4. Oyunun hemen başında Peter Prospor (17 yaşında) adlı oyuncuyu alın. İlk başlarda çok iyi oynayamaz ama 20 yaşından sonra neredeyse tüm özellikleri 20 olan bir gol kralına kavuşursunuz.

GTA LONDON

Efe'nin gönderdiği bu hile kodları da son derece kullanışlı.

Oyunu oynarken herhangi bir yerinde aşağıdakileri girin:

6661970:
Bütün arabaları verir

NO POLICE:
Bütün pistleri açar

AVERYRICHMAN:
999999999 puan kazandırır

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

Çok istediğiniz bu hileler de yine Serkan Canbaz'dan. Yalnız arkadaşımız, sizleri bu hilelerin piyasada satılan beta sürümüyle çalışmayacağı konusunda uyarıyor.

Aşağıdaki hileleri ana menüde tuşlayın.

KARİYER MODUNDA:

BUY
Her şey bedava

GATES
Bill Gates kadar zengin olursunuz

HOT PURSUIT MODUNDA:

DCOP:
Bonus polis aracı

ECOP:
Bonus polis aracı

FCOP:
Bonus polis aracı

ARCADE MODUNDA:

GOFAST:
Turbo modu

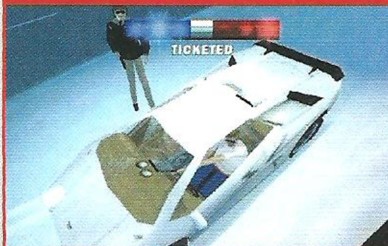
MOON:
Yerçekimi azalır

TP 00:
Polis otolarını kullanırsınız (Burada 00 yerine 15'e kadar olan sayıları yazabilirsiniz)

MADLAND:
Yapay zekayı en yükseğe çıkar

CARS:
Tüm araçlar

TRACKS
Tüm pistler



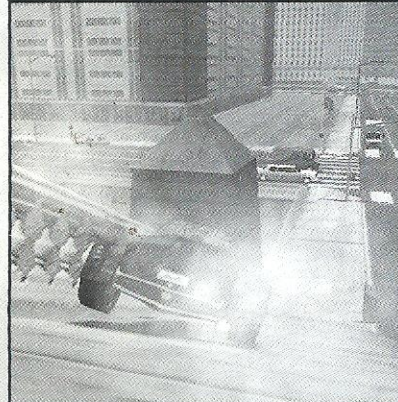
Artık *NFS4*'te para kazanmak için kendinizi yormanıza hiç gerek yok.

MIDTOWN MADNESS

İşte en çok istediğiniz hilelerden biri. Bu şifreleri gönderdiği için hep birlikte Korhan Parmaksız'a teşekkür edelim!

Oyun içindeyken ekranda bir kutu belirene kadar CTRL+ALT+SHIFT+F7'ye basın. Bunu başarabilirseniz aşağıdakilerden istediğinizi girebilirsiniz:

/big: Büyük insanlar
/bridge: Anında köprü yapar
/dizzy: Başınız dönecek
/fuzz: Polis radarını kapatır
/grav: Yerçekimi azalır
/nodamage: Hasarı kaldırır
/damage: Hasarlı moda geri dönüş
/nosmoke: Dumanı kaldırır
/smoke: Duman geri gelir
/postal: Posta kutularına ateşe verebilirsiniz
/puck: Sürtünmeyi hissetmezsiniz
/slide: Çevredeki arabalarda sürtünme kalkar
/talkfast: spikerden daha hızlı yorumlar
/talkslow: Daha yavaş konuşur
/tiny: Minik insanlar
/ufo: Uçaklar UFO'ya dönüşür


Midtown Madness'ta küçük değişiklikler yaparak oyunu daha zevkli bir hale getirebilirsiniz.

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O halde Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını donduracak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları ve süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya pcgamer@pcgamer.com.tr

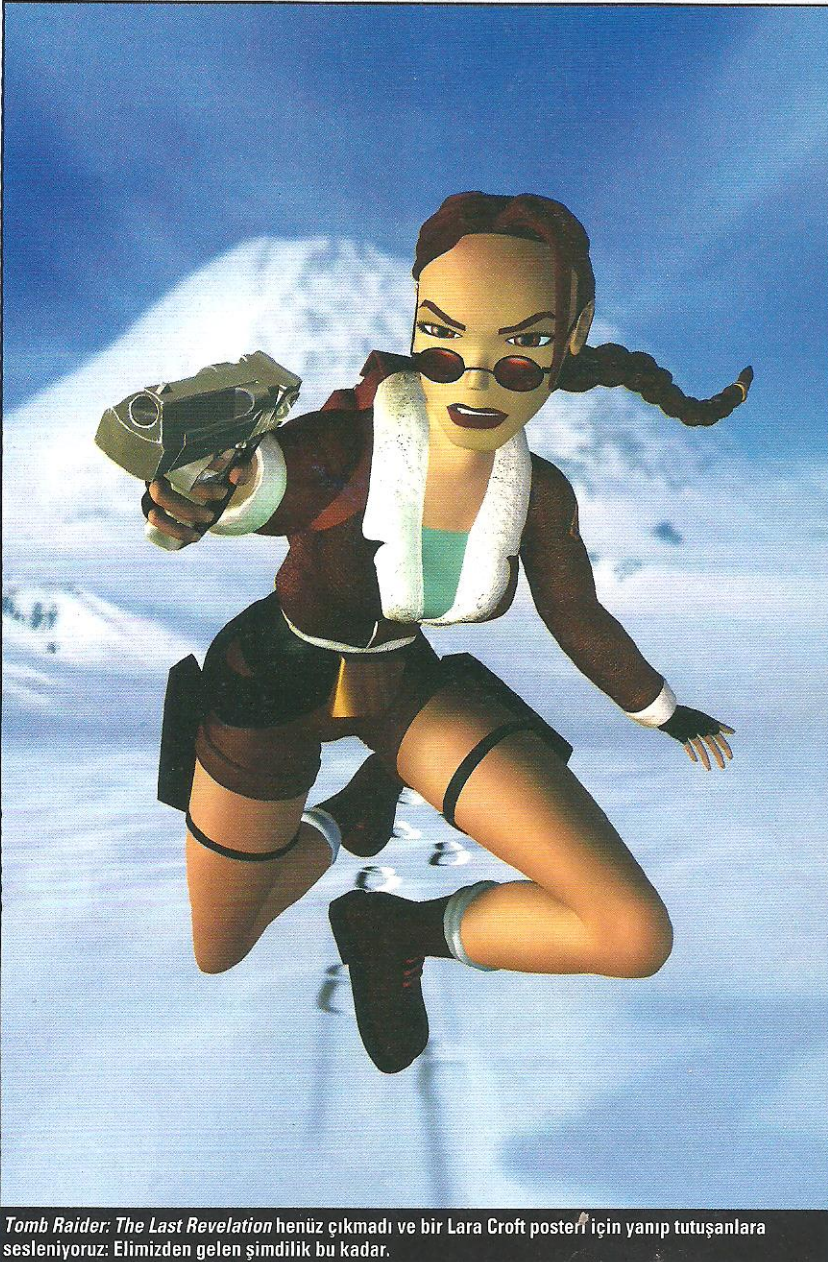
MEKTUPLAR

Sorular, öneriler, eleştiriler ve kutlamalar... Hepinizin söyleyecek sözü var, bizim de cevabımız. Sözler için çok fazla yerimiz yok belki ama hepinizi sığdırabileceğimiz koskoca bir oyun bahçemiz var. Mektup sayfalarında gördüklerimiz de zaten o bahçede yaşanan eğlenceli anların birer fotoğrafı değil mi? Aile albümümüz her gün biraz daha kalabalıklaşıyor ve biz hep gülümseyen fotoğraflarda görmek istiyoruz sizi. Bize yazın!

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr



Tomb Raider: The Last Revelation henüz çıkmadı ve bir Lara Croft posteri için yanıp tutuşanlara sesleniyoruz: Elimizden gelen şimdilik bu kadar.

Lara Croft posteri

Sevgili *PC Gamer,*
Bu benim size yazdığım ilk mektubum. Önce sizleri bu muhteşem dergiyi hazırladığınız için kutluyorum ve izninizle sorularıma geçmek istiyorum.
1. *Resident Evil 2* çok güzeldi. Acaba *Resident Evil 1*'in PC versiyonu var mı? Varsa Kıbrıs'ta nerede bulabilirim?
2. *Tomb Raider 4* ne zaman geliyor?
3. Poster vermeniz beni gerçekten çok sevindirdi. Ama Lara Croft'un posterini verirseniz daha çok sevinirim.

Hasan Dölek, *K.K.T.C.*

Sevgili Hasan;
Biz de düşüncelerin için teşekkür ediyoruz ve cevaplarına geçiyoruz:
1.* Resident Evil 2 *güzelden çok ürkünç bir oyundu, neyse ki bitti..! Bu oyunun ilki yani* Resident Evil *konsol oyunuydu ve PC versiyonu da vardı.
2.* Tomb Raider*'ın son oyunu* Tomb Raider: The Last Revelation*, bu sonbaharda yani önümüzdeki iki ay içinde çıkıyor.
3. Poster meselesini çözdüğümüz için biz de çok mutluyuz gerçekten. Artık size "çok yakında" demekten yorulur olmuştuk. Posterleri gündemde olan oyunlar arasından seçim yaparak veriyoruz. Lara Croft son haliyle arz-ı endam ederse onu da düşünürüz tabii.

Uyutuyor musunuz?

Sevgili *PC Gamer* ailesi,
Bu sıcaklarda mektup yazmak ne kadar zor, bilir misiniz? (Ne? Bu sıcaklarda dergi çıkarmak da mı çok zor?) Neyse, 3. sayınızdan beri takip etmeme rağmen bu size ilk mektubum. Bıktırana kadar da yazacağım.

Benim dikkatimi bir şey çekti; sayfa sayısı. Sanki gün geçtikçe azalıyor gibi geldi bana. Dergi fiyatıyla ters orantılı bir kaide mi var acaba? Tabii ki diğer dergilerin neredeyse iki katı olsanız da her zaman daha iyisi, daha çoğu size yakışır. Poster vermeye de başladınız. Devamlı CD Türkçe olacak, web sitemiz olacak diyorsunuz. Bizi uyutuyor musunuz? Bu arada benim bilgisayarım yok, bütün bunları (CD'nin Türkçe olmadığı

vs.) okuyucuların yazdığı mektuplardan anlıyorum.

Oyun açıklamalarınızda spor oyunlarına yer vermeyi düşünüyor musunuz? Hayır, çok az açıklama yapıldı şu ana kadar onun için. Daha FIFA 99'u bile açıklamamışsınız. Bu arada Cem abinin gelmesi dergi için büyük nimettir. Sonuna kadar sömürün.

Niye Cem abinin sayfa sayısı bir. Sizin spor oyunlarına karşı alerjiniz var galiba. Neyse, size birkaç şey söyledikten sonra sorularıma geçeceğim. Bunlar sadece tavsiye, diğer türlüsü haddimize düşmez.

Sakın ola ki kültür-sanat bölümü filan (bilgisayar dergisine!) koymayın lütfen. Çok oyun açıklıyoruz diye oyunun yarısını oynayıp okuyucunun karşısına sürmeyin. Hiç kimseyi takmayın. Bu tavsiyeler kafadan uydurmadır. Herhangi bir dergiyle ilgisi yoktur, varsa da tesadüfidir.

Soruma gelince: Paparazzi diye bir oyun duydunuz mu hiç? Evetse nasıl, nerede bulabilirim?

Burak "Air" Saman, *Ankara*

Sevgili Burak;
Bu sıcaklarda yapılacak tek kolay şey, kendini serin sulara bırakmaktır herhalde; ama hepimizin sorumlulukları var. Örneğin siz mektup yazmak zorundasınız, biz de cevap yazmak ve dergiyi çıkarmak zorundayız. Bize istediğin kadar yazabilirsin, şikayet etmeyiz.

Yanlış görmüşsün. PC Gamer'ın sayfa sayısı azalmıyor. Sayfa sayımız 144 ve bu sayının o ayki içeriğimiz için yeterli olmadığına karar verirsek daha da fazla olabiliyor. Anlayacağın bizim amacımız sayfa sayısını değil, içeriğimizin kalitesini ve kapsamını koruyabilmek ve tabii geliştirebilmek. CD'nin Türkçeleştirilmesi ve web sitesi çalışmaları... Haklısın, uzun zamandır yapım aşamasında takılıp kaldı. Ama bak, Tiberian Sun'ın da asla çıkmayacağını düşünmeye başlamıştık; ama çıktı (iyi bir örnek sayılmaz ama olsun). Sonuçta yapamayacağımız şeyleri zaten en başından söylüyoruz, yani sizi oyalamaya çalışmak ne doğru, ne de mantıklı bir davranış değil zaten. Elimizden gelenin en güzelini yapmak için biraz daha zamana ihtiyacımız olduğunu söylemekle yetinelim.
Oyun incelemelerinde spor oyunlarına da yer veriyoruz; ama önceliği futbol oyunlarına vermediğimiz için biraz yadırganıyor olabiliriz. Evet, Cem'i ofisin bir köşesine kurduğumuz kampta gün boyu çalıştırıyoruz. Gerçi zaman zaman çaldığı düdüğün sesi dayanılmaz oluyor; ama ne yapalım o da insan, sıkılıyor bu durumdan. Hem biz onu da spor oyunlarını da seviyoruz (hele de şu av oyunları!). Tavsiyelerin için de teşekkür ederiz. Bu arada Paparazzi diye bir oyun duymadık ama merak ettik şimdi...


Myth II: Soublighter oldukça sevilmişti; fakat devamı olup olmayacağı henüz bilinmiyor.

Adventure hastası

Sevgili *PC Gamer*,
Öncelikle sizi bu güzel dergiyi hazırladığınız için kutlarım. Size birkaç sorum olacak:
1. Ben bir adventure hastasıyım. *The Curse of Monkey Island 3* ve *Grim Fandango*'nun devamı var mı?
2. Aynı zamanda bir strateji hastasıyım. *Age of Empires II*'yi install ederken hep kapat yazısı çıkıyor. Bu neden oluyor? Bir de *Myth II*'nin devamı var mı?
3. *Grim Fandango*'yu çalıştırıyorum, oyuna giriyorum; ama oyunu oynarken Windows'a geri dönüyor. Bu, ekran kartından dolayı mı oluyor? (Ekran kartım ne yazık ki 1MB)
4. Yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Bu yeni alacağım bilgisayar nasıl olmalı?

Burak Örs, *Eskişehir*

Sevgili Burak;
1. Herkes adventure'ları bu kadar severken neden bu tür ölmeye başladı, biz de merak ediyoruz. Ne* Monkey Island *serisi ne de* Grim Fandango *için yeni bir oyun yapıldığı haberini almadık. Alacağımızı da sanmıyoruz; ama* Grim Fandango*'yu yapan ekip yeni bir adventure için iş başında. Bu da iyi bir haber olarak kayıtlara geçsin.
2. İlk soruyu hemen cevapladığımıza göre doğrudan ikinci maddeye geçmiş olduk.* Age of Empires: Age of Kings *hala piyasaya çıkmadı, bunu her fırsatta hatırlatıyoruz. Şu an ülkemizde* Age of Kings *diye satılan şeyse sadece bir beta versiyonu. Dolayısıyla oyunda her türlü hatayla karşılaşman mümkün. En iyisi bütün dünya gibi bizim de oyunun çıkacağı tarihi beklememiz olacak.* Myht II: Soulblighter *çıkalı çok olmadı zaten. Yeni oyun içinse bir haber almadık henüz; ama alırsak size de bildireceğiz, korkmayın.
3. Ekran kartın çok eskimiş gerçekten de; fakat bir oyunun bir sistemde çalışması için belirleyici olan sadece ekran kartının kaç MB olduğu değildir, işlemcisi de önemlidir. Grim Fandango gibi bir oyunu oynamak içinse en azından 4MB'lık bir Riva128'e ihtiyacın olacağını söyleyebiliriz.
4. Sizlere bürokrasi uygulamak istemiyoruz; ama mektup köşesinde donanımla ilgili sorularınızı cevaplamadığımızı bilmeniz gerekiyor. Hem bu tür sorularınız için bekleyen sevgili teknik editörlerimizin işine burnumuzu sokmamız doğru değil, hem de onlar kadar faydalı olamayabiliriz.


Yapılan bütün Star Trek oyunları hayal kırıklığı yaratmıştı; ancak *Star Trek: Insurrection* için durum farklı olacak gibi.

Star Trek

Sevgili *PC Gamer*,
Ben sizin derginizi ilk sayısından beri zevkle okuyorum. Anlaşılan siz bu dergi için çok uğraşıyorsunuz. Neyse, geçelim sorulara;
1. Acaba *Star Trek: Insurrection* denen PC oyununu sizce hangi bilgisayarcıda bulabilirim? Eğer Etiler yakınında olursa çok sevinirim.
2. Ben büyük bir *Twinsen* hastasıyım. Acaba bana *Twinsen* tarzı bir oyun önerebilir misiniz?

Benim size sorularım bu kadar. Size çalışmanızda başarılar dilerim. Saygılarımla.

Mert Cilasun, *İstanbul*

Sevgili Mert;
Evet, her sayı için yaklaşık bir ay çalışıyoruz, neyse ki sadece bu kadar. Daha fazla çalışsaydık hiç hoş olmazdı, değil mi ama? Neyse;

1. **Star Trek: Insurrection** ***henüz çıkmadı. Çıktığı zaman birçok yerde bulabileceksin oyunu.***
2. Zor bir soru gerçekten. Ama **Twinsen's Odyssey** ***çok özgün, kendine has bir oyundu. Bildiğimiz hiçbir adventure'u onun sınıfına koyamayacağız maalesef. Bizim de sana cevaplarımız bu kadar. Teşekkür ederiz.***

Gelelim eleştirilere

Merhaba,
Derginizi ilk defa geçen ay yani Temmuz ayında aldım. Bir bilgisayar dergisine göre içeriği gerçekten zengin. Sayfa kalitesi de güzel. Özellikle eleştirilen donanım ve editörün seçtiği puanlamalı incelemeler bence bir oyun dergisinde mutlaka olması gereken bölümler. Gelelim eleştirdiğim yönlerinize. İsim vermek istemiyorum; fakat bazı yazarlarınız oyun anlatmaktan çok başka şeyler anlatıyorlar. Koskoca sayfa hiç beklemediğiniz bir şekilde asıl anlatılması gereken şeyden çok uzak bir şekilde bitiyor. Türkiye 'deki okurlar bence oyunlardan daha çok bahsedilmesini istiyor veya ben öyle istiyorum. Ama derginiz yine de ana hatlarıyla gerçekten güzel. Bu başarınızı tebrik eder, devamını temenni ederim.

Ali Sağlam, *E-mail yoluyla*

Sevgili Ali;
Öncelikle mektubun için teşekkür ederiz. **PC Gamer*'la tanışalı çok olmamış; ama aramızda iyi bir dostluğun başladığı sözlerinden anlaşılıyor.***
Köşe yazılarına getirdiğin eleştiri için de sağol. Ancak her ay hepimiz oynadığımız oyunlar dışında başka şeyler de yaşıyoruz ve yaklaşık bir yıldır süren bu birliktelik ve yakınlık bizi köşelerimizde başka şeyler de anlatmaya itiyor. Elbette doğru olan, bir oyun dergisi editörü olarak bize ayırılan sayfaları sizi oyunlar hakkında bilgilendirmek üzere en iyi şekilde değerlendirmek; ancak her yazarın belli bir tarzı var ve o doğrultuda zaman zaman sizlerle paylaşmak istediği başka şeylere de yer verme ihtiyacı duyuyor. Belki de bizimle yeni tanıştığın için "bunlar hep böyle mi yazıyor?" diye bir soru takıldı aklına; fakat emin ol hepimiz sorumluluklarımızın farkındayız ve **PC Gamer*'ın bir oyun dergisi olduğunu biliyoruz.***
Ayrıca eleştirilerin konusunda çekinmene gerek yok. Beğendiğin ve beğenmediğin her şeyi açık açık bize iletebilirsin. Biz burada sizlerden fikirlerinizi ve yorumlarınızı duymak için büyük bir sabırsızlıkla bekliyoruz. Ve eleştirildiğimiz için de hiçbirinize darılmayız. Aksine, bu tür mesajları her açıdan düşünüyor ve daha iyi bir noktaya gelmek için sizlerden gelen mesajların tümüne ihtiyaç duyuyoruz.



Might & Magic VII stratejimiz olacak mı? evet oldu bile.

Keçileri kaçırana....

Merhabalar,
Ben sizin derginizin fanatiğiyim desem yalan olmaz herhalde. Ağustos sayınızın çıkmasını dört gözle beklerken nihayet elime geçti ki (*Star Wars: X-Wing Alliance* oyununun son bölümünün ikinci kısmında hep ana gemim vuruluyor ve oyun bitiyor) *X-Wing Alliance*'ın son bölümünün açıklamasını bulamadığım için çok üzüldüm!
Esas konuya gelirsek Ağustos sayınızın mektuplar köşesinde yer vermiş olduğunuz Selin Sop arkadaşın keçilerine biraz yardım etmek istedim. Twinsen's oyununun yegane takılınan yeri, gaz bidonunu ararken o binanın içinde tıkılınıp kalınmasıdır. Şayet burada takılmışsan (Selin) yapacağın şey, binanın giriş kısmını geçip ikinci odaya gelmek ve asansörden çıkıp (orada bir nöbetçi var, onu öldürdükten sonra) ekranın aşağısında bulunan iki gaz havuzunun bulunduğu platforma atlamak.
Not: Bu açıklamayı Selin arkadaşa lütfen bildirin ki benim keçilerim rahat olsun!

Önder Güman, *E-mail yoluyla*


LucasArts'ın Star Wars evreninde geçen oyunu *X-Wing Alliance*, uzay savaş simulasyonu sevenler için gayet iyi bir lokmaydı; ama biraz zorlu olduğu da bir gerçek.

Merhabalar,
Mektubun ve güzel sözlerin için teşekkürler. X-Wing Alliance için hazırlanan Strateji Rehberi doğrudan LucasArts'tan gelmişti. Onlar oyunun inceliklerini sizin için açıklamış biz de yayınlamıştık. Dolayısıyla açıklamanın nerede sona ereceği kararı da onlara aitti maalesef.
Selin'in içler acısı halini biz de hatırlıyoruz, bu konuda yardımcı olmak istemen eminiz onu çok mutlu edecek. Eh, bu durumda yani Selin'in adresi şu an elimizde olmadığına göre mektubunu görebilmesi için bu sayfalarda yayınlıyoruz biz de. Eminim Selin de okuyacak ve ikinizin de (ve hatta bizim de) keçileriniz huzura erecek, eve dönecek. İlgin için biz de sana teşekkür ederiz.

Seninle ben...

Merhaba *PC Gamer,*
Seninle tanışalı yaklaşık bir yıl oluyor. Okuduğum bilgisayar dergisi kapandığında okuyacak başka bir dergi aramaya başlamıştım. Piyasadaki dergilerin hiçbiri bana hitap etmiyordu. Ve üstüne üstlük *Might and Magic VI*'da Castle Alamos'un şifresine takılıp kalmıştım. Tam o sırada seni gördüm. 'Haydi bre!' dedim, bir de şunu deneyelim. Ve o ay çok iyi bir bilgisayar dergisi okumaya başlamakla kalmadım. *Might and Magic VI*'da Castle Alamos'un şifresi ve diğer oyunbozan şifreleri de öğrenmiştim (bu arada Castle Alamos'taki şifre "JBARD"dı. Yeni başlayan varsa duyurulur). Seninle geçen bir yıl boyunca pek çok oyunu önceden çok güzel fotoğraflarıyla beraber inceleme fırsatı buldum. FRP'ye bile yer yer değindin. Mali olarak zaman zaman beni sarstın; ama dert değil kalitenin bir fiyatı olmalı. Şimdi senden *Might and Magic VII*'nin güzel bir açıklamasını bekliyorum. Belki de bu mektup yayınlandığında açıklamış olursun. Böyle bir dergi olduğun için çok teşekkürler!
Not:Bu mektubu kişilere değil PC Gamer'a yazmamın sebebi PC Gamer'ı çok iyi bir ekibin çıkardığı bir bütün olarak görmem.

Ulaş Çakar, *E-mail yoluyla*

Merhaba Ulaş,
Evet, yaklaşık bir yıldır birlikteyiz ve ilk sayıdan bugüne doğru ufak bir anımsama yolculuğu yaptığımızda alınan mesafenin aslında ne kadar uzun olduğunu biz de görüyoruz. Bu işe başlarken anahtar kelimemiz "oyun"du ve amacımız sizlerle

oyun arkadaşı olmaktı. Görünen o ki bunu başardık. Hala yapmak istediğimiz çok şey var, paylaştığımız bu renkli oyun dünyasını genişletmek ve PC Gamer olarak hep yanınızda olmak istiyoruz. Bunun için de aramızdaki bağın gücünü çok önemsiyoruz.

Bize böyle güzel ve anlamlı bir mesaj gönderdiğin için teşekkür ederiz, aradığımız okuyucuyu karşımızda görmek bizi bundan sonrası için daha inançlı olmaya yönlendiriyor. Bu duygusal konuşmadan sonra yine ortak noktamıza ve sorularına dönelim:

Haklısın Might & Magic VII'nin strateji rehberini bu sayımıza yetiştirmek için bütün gayretimizle çalıştık ve sen bu satırlardan önce zaten onu gördün. Tabii büyük bir haritada geçtiği ve açıklanması gereken birçok özelliği olduğu için bir sayıya sığmadı bütün açıklama. Ancak daha önce de olduğu gibi bütün önemli detayları kapsayacak şekilde hazırlandı. Sen bize böyle bir dergi olduğumuz için teşekkür etmişsin, biz de sana böyle bir okuyucu olduğun için teşekkür ederiz.

Bu kadar zenginler mi?

Herkese merhaba!
PC Gamer'ı Şubat ayından bu yana okuyor ve çok beğeniyorum (fiyatı hariç, her ay zam geliyor). Size korsan oyunlarla ilgili bir sorum olacak. Yayınlarsanız sevinirim. Soruma geçeyim:

Bildiğim kadarıyla Almanya, Amerika, Fransa, İngiltere gibi ülkelerde korsan oyun satmak yasak ve bu işi yapanlara da oldukça büyük cezalar veriliyor. Dolayısıyla insanlar orijinal oyun satın alıyorlar. Bizim ülkemizdeyse orijinal oyun satın alanlar enayi durumuna giriyor; çünkü 15-20 milyonluk bir oyunu 1,5 milyona almak daha cazip geliyor. Zaten insanların bir oyun için o kadar fazla verecek parası yok. Peki yabancı ülkedeki insanların aldıkları oyunların hepsi orijinal olduğuna göre bu kadar zenginler mi? Ben ayda en fazla 3 oyun alıyorum, onların da 3 oyun aldıklarını düşünürsek yüklü bir miktar para ediyor. Bununla ilgili bir şeyler yazarsanız sevinirim.

Ozan Esen, *E-mail yoluyla*

Merhaba
Ozan, Fiyat konusunun dergimiz üzerine düşen tek gölge olduğunu söyleyen birçok okurumuz var. Ancak hep söylediğimiz gibi PC Gamer kalitesindeki bir derginin bu kaliteden ödün vermeden yayın hayatına devam edebilmesinin en önemli koşullarından biri de maliyetini karşılayacak bir gelire sahip olması. Bu konuda elimizden gelenin en iyisi de bu maalesef. Fiyatımızı 4.99$'da sabitledik. Bunu daha fazla yükseltmeyeceğiz. Gelelim soruna;

Senin de söylediğin gibi avrupa ülkelerinde ve Amerika'da sadece oyunlar için değil, emek harcanmış her türlü eser için böyle ciddi bir uygulama var. Yani bizde olduğu gibi insanlar bütün enerjilerini, bilgilerini, paralarını ve en önemlisi alın terlerini yatırdıkları ürünlerin köşe başlarında bu işte hiçbir katkısı olmayan bazı uyanıklar tarafından satıldığını ve haksız kar elde edildiğini görmüyorlar. Bizim ülkemizde sen de biliyorsun, her şeyin bir mafyası var ve birilerinin sırtından hak etmedikleri paralar kazanarak güç kazanan bir grup insan var. Olayı derinleştirmeye kalksak ülke ekonomisindeki gediklerden, sanat eserlerinin içine itildiği kaosa kadar bir sürü içler acısı gerçeğe ulaşabiliriz; ama sadece ortada büyük bir haksızlığın olduğunu söylemekle yetinelim.

Sözünü ettiğin ülkelerde insanların yaşam standartlarının bizdekinden yüksek olduğu bir gerçek; ancak eğer Türkiye'de de başından beri oyunların orijinal olarak satılması konusunda gerekli hassasiyet gösterilmiş ve korsan piyasasının bu kadar büyümesine izin verilmemiş olsaydı emin ol kimse orijinal oyunların çok pahalı olduğunu düşünmeyecekti. Evet, belki her aklına esen oyunu alamayacak, daha seçici olacak ve bütçeni denkleştirmek için gerçekten istediğin oyunları alacaktın; ama verdiğin her kuruş o parayı hak eden insanların eline geçecekti. Söz konusu olan para olduğunda insanlar olaylara tarafsız bakamıyorlar ne yazık ki. Herkes kendi çıkarları söz konusu olduğunda gerçekleri görmemeyi tercih ediyor. Ve burnumuzun dibinde büyüyüp kökleşen yasadışı tüccarlarla alış-veriş yapmayı hakkımız olarak düşünmeyi tercih ediyoruz. Kısacası "doğru"nun ne olduğunu bilmediğimiz için "yanlış" olan gözümüze batmıyor, bize normal geliyor. Sonuç olarak bu mesele insanların zengin ya da fakir olmalarından çok konuya nasıl baktığıyla ilgili. Eğer ülkemiz insanlarına da sevdikleri şeyler için ödemeleri gereken bedelin gerçek değerini kabul etmeleri ve bu bedeli ödemenin aptallık değil, erdemli bir davranış olduğunu fark etmeleri için bir fırsat verilseydi bence şimdi o ülkelerdeki gibi biz de daha gelişmiş bir toplum olabilirdik... Sözümüz sadece korsan-orijinal oyun çelişkisine değil, her alanda yapılan haksızlıklara ve bizim bu haksızlıklar karşısındaki duyarsız halimize...

Bu konu zaten PC Gamer'da her ay gündeme geliyor ve biz de dilimiz döndüğünce okuyucularımızı bu konuda hassas davranmaya çağırıyoruz. Ve öyle görünüyor ki senin mektubunla önümüzdeki aylarda da "korsan oyunları sarmısaklasak da mı saklasak, sarmısaklamasak da mı saklasak" konusu gündemden düşmeyecek. Yine çok konuştuk sanırız...

TOP 50

Sayın PC Gamer;
Derginizi her ay alıp keyifle okuyan bir oyuncu olarak size bir sorunumdan bahsetmek istiyorum:
Top 50 listeniz gerçekten çok güzel bir girişim ancak son derece de karmaşık. Son sayınızda mektuplar bölümündeki açıklamanız bence yetersizdi. Çünkü;
1. Kaç oy gönderileceği (50 mi, 10 mu, 1 mi, yoksa başka bir sayıda mı?)
2. Nereye, hangi adrese gönderileceği (bu departmana olur mu?)
3. Kategoriler halinde mi gönderileceği soruları maalesef benim için belirsizliğini inatla koruyor. Beni aydınlatırsanız çok sevinirim.

Emir Ümitoğlu, *İstanbul*

Sevgili Emir;
TOP 50 listemizle ilgili aldığımız sorular bütünüyle değerlendirmenin nasıl yapıldığı yönünde olduğu için biz de açıklamalarımızı bu konuda yoğunlaştırmıştık. Senin sorduğun sorularıysa ortada zaten bir kafa karışıklığı varken sizi daha fazla zora sokmamak için inisiyatifinize bırakmayı tercih etmiştik. Ancak madem bu da bir belirsizlik olarak ortaya çıkıyor, bu sayfalardan son kez bir açıklama daha yapmakta fayda var:
1. Oy sayısı konusunda serbestsiniz. Üst sınır 50 olmak koşuluyla bize istediğiniz sayıda oy gönderebilirsiniz.
2. Adresimiz bütün departmanlar için aynı, biliyorsun. Tabii hangi köşeye gönderiyorsan adrese o ibareyi eklemen bizim işimizi kolaylaştırır. TOP 50 için oy göndereceğin zaman da adresimizin altına TOP 50 yazabilirsin.
3. Böyle bir kısıtlama yok. İster gruplayarak istersen de tek bir liste halinde gönderebilirsin oylarını.
Umarız yeterince aydınlatıcı olmuştur, ilgin için teşekkür ederiz. PCG



Fotoğrafta topu ayağına alıp koşturan bizim Cem. Bize iyi bir ders veriyor yine.

Reklam & Ürün İndeksi

GELECEK SAYI

13. sayımız 1 Ekim'de Bayinizde... Kaçırmayın

Ayrılmak çok acı ama elden bir şey gelmez. Siz yine de canınızı sıkmak yerine *PC Gamer*'ın gelecek muhteşem sayısına kadar dişinizi sıkmaya bakın. Zaman geçirmek için buzdolabınızı temizleyebilir, oyun koleksiyonunuzu düzeltebilir veya takvim yapraklarınızın arkasını okuyabilirsiniz...

DÜNYADA İLK KEZ!

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

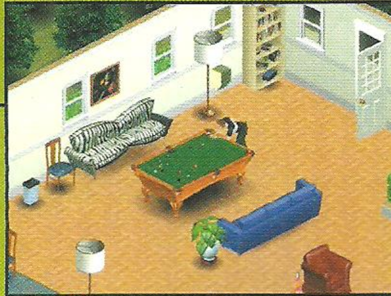
Uzun zamandır beklenen *Tiberian Sun*'ın çıkışı yaklaşırken *Command & Conquer* serisindeki bir sonraki oyunun **İLK ÖZEL GÖRÜNTÜLERİNİ** size ulaştırmaktan gurur duyuyoruz. Renegade, *C&C* evreninde geçen ilk 3D aksiyon oyunu olacak ve gördüğümüz kadarıyla ortalığı yıkıp geçecek! Gelecek ay, oyunun tasarımının yapıldığı Westwood Studios merkezine sızarak size en taze haberleri getireceğiz. **DÜNYANIN BAŞKA HİÇBİR YERİNDE GÖREMEYECEĞİNİZ GÖRÜNTÜLER VE BİLGİLER SUNACAĞIZ.** Sözümüze güvenin!



Command & Conquer: Renegade'den şimdilik sadece bu asker görüntüsünü verebiliyoruz. Oyunun ön incelemesi için gelecek sayımızı beklemeniz lazım.

THE SIMS!

Şu sıralar herkes, *SimCity*'yi yaratan ekibin son projesi *The Sims*'i konuşuyor. Bu oyunda PC'nizde aileler kuracak ve onların günlük hayatlarını yöneteceksiniz. **DÜNYANIN İLK SANAL PEMBE DİZİSİ!** Gelecek ay bu oyun hakkında en sağlam bilgileri bulacağınız yer, tabii ki yine *PC Gamer* olacak.



İNCELEMELER

En yeni incelemelerle karşınızda olacağız:

- Kingpin: Life of Crime
- Darkstone
- FLY!
- Hidden & Dangerous
- Warhammer: Rites of War



ARTI!

Gelecek ay sizler için hazırlayacağımız **GERÇEKTEN ÖZEL SÜRPRİZLERİ** kaçırmak istemezsiniz değil mi? Ayrıntıları şimdilik yazamayız; ama Ekim sayımızı aldığınız zaman zaten kendiniz göreceksiniz...

PC GAMER TÜRKİYE

EYLÜL 1999

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Teknik Editör • Murat Okan
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Satış Sorumlusu • Bora Rodoplu

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor. **www.milliyet.com.tr**

